Дети Ночи: Вампиры

Список авторов

Design: Paul Culotta
Development: Steve Miller
Additional Design and Editing: Carol L. Johnson, Jonatha Ariadna Caspian
Product Coordination: Harold Johnson and Steve Miller
Cover Illustration: Daniel Horn
Interior Illustrations: Jason Burrows
Graphic Design: Matt Adelsperger
Cartographer: Rob Lazzaretti
Typesetting: Tracey L. Iser
Art Director: S. Daniele
Playtesters: Todd Baughman, Shari Culotta, John Cummings, Keith Cummings, Todd Cushman, Ross Horman, Marty Horman, Dave Lubash, Doug Schilling and Ted Zuvich
Особая Благодарность: Christie Golden, David Wise, Doug Caspian-Kaufmann, John Brunkhart and Daniel Horn
Перевод: Ника Бельская, Patior Adductum (Муша)

Посвящается памяти Нидела Д. Финдли, автора, который первым озвучил главного охотника на вампиров Равенлофта, Рудольфа ван Рихтена

Вступление

Бой с порождениями тьмы сложен и часто болезнен!
Но это хороший бой, и он должен вестись без перерыва.
Доктор Рудольф ван Рихтен.
Вступление к Трактату о Вампирах.

Для Мастера

Внутри этой книги вы найдете истории 13 личностей, которые неразрывно связаны с духом Равенлофта. Каждый из них скрывается в тенях, ожидая, пока игровые персонажи вашей кампании присоединятся к нему. Это вампиры, воплощения страсти, которые оказались на границе между жизнью и смертью.

Использование Детей Ночи

Материалы в Детях Ночи: Вампирах, должны быть гибкими и пригодными, как для быстрого просмотра, так и для внимательного изучения. На самом деле, вампиры являются только первой темой в серии Детей Ночи. Мы хотим оспорить тот факт, что вампир - это всего лишь вампир (или призрак, или

вервольф, как в случае с будущими книгами). Кроме того, есть еще две основных цели, которых мы пытаемся достигнуть.

Во-первых, вы можете вставить каждую историю в вашу кампанию Равенлофта, как завершенное мини-приключение. Многие истории и персонажи могут встретиться вашим героям в любом из доменов Демиплана, а некоторые из них могут даже подойти для сеттинга Готической Земли.

Во-вторых, каждый вампир был создан, как персонаж, который еще может встать на пути героев, что может значительно обогатить ваши сюжеты и идеи. Одним из основных принципов приключений Равенлофта является то, что в них должен присутствовать ужас, который обязаны испытывать игроки. Так как сильные истории невозможно без сильных персонажей, мы попытались создать неигровых персонажей вампиров, которые смогут послужить вашим кампаниям и за пределами этой антологии.

Приключения, в которых герои сталкиваются с новыми противниками, не всегда заканчиваются гибелью монстра - далеко не всегда. На самом деле, эти сценарии являются вводными, начальными приключениями для дальнейших кампаний, которые не всегда могут завершить победой персонажей. Каждая история, представленная в этой книге, описывает уникального вампира - у каждого из них свой характер, свои взгляды на мир, мотивации, способности и слабости. Большая часть этих существ с легкостью расправится с героями, которые тщательно не подготовятся к схватке с ним.

Каждый вампир может стать величайшей немезидой героев, преследуя их по всем доменам Равенлофта, или наоборот, оставаясь на шаг впереди преследующих его героев.

Очевидно, что невозможно вместить полностью расписанное приключение на шести или восьми страницах текста. Вместо этого, мы включили в книгу полные биографии - некрографии? - каждого из злодеев, и короткие сценарии, которые должны познакомить героев с каждой из новых опасностей. Хотя в этих сценариях освещены не все возможные улики, и описаны не все возможные варианты развития сюжета, каждое из приключений включает заметки о будущих приключениях, так же, как и варианты окончательной развязки.

Мы предназначили и приключения, и персонажей этой книги для игровых персонажей различных уровней. Вы можете устраивать столкновения с вампирами в любом порядке; тем не менее, мы связали пару приключений друг с другом, и потому они могут быть проведены во время одной кампании. Помните о том, что "хорошего не бывает слишком много"; мы советует вам разбросать этих вампиров по кампании, а не использовать их одного за другим.

Вдобавок к основным правилам AD&D вам понадобится для игры *сеттинг Равенлофта*. *Третье Приложение Сборника Монстров Равенлофта* полезно, но не является необходимым.

Ужасы за гранью Туманов

Хотя персонажи и приключения в Детях Ночи: Вампирах, происходят в Туманах Равенлофта, изобретательный Мастер сможет без особых проблем использовать их в других мирах.

Рассмотрим в качестве примера уникального вампира Леди Аделин, которая скрывается за вуалью (страница 42). Её смертоносный живой лабиринт и летальный набор ловушек и хищников могут с легкостью быть перенесены в Забытые Королевства или Грейхок. Приключение, описывающее коварную Лиссу фон Зарович (страница 20), может прекрасно вписаться в кампанию Первородства (Birthtight) или в любой другой игровой мир, который связан с аристократией и дворцовыми интригами.

Эта же гибкость прослеживается и во всех остальных приключениях этой книги. После небольшого труда, любое из них может использоваться для придания чуточки зловещего ужаса любому из миров AD&D.

Настроение Равенлофта

Мастер часто отличается тем, что ему удается вселить ужас в игровых персонажей. Ужас - это природный результат смертельных ловушек и смертельных битв, которых хватает в любом приключении AD&D.

Требования к Мастеру Равенлофта несколько отличны. Здешние ловушки чаще всего обладают психологической природой. В сражении сложнее всего вытерпеть затишье перед бурей, леденящее спокойствие, которое делает поединок еще более устрашающим. Злодеи чаще всего находятся на шаг впереди героев, и герои чувствуют это с возрастающим страхом, так как им вскоре становится очевидным, что, несмотря на их слабость по сравнению с врагом, финальной битвы уже не избежать.

Нечто, скрывающее в тенях; мучающиеся герои; трагические злодеи; темные загадки прошлого; тайные пороки...все это атрибуты Равенлофта!

Вы можете воспользоваться не только элементами традиционного готического ужаса для создания атмосферной среды проведения приключений, но и вселить в души игроков подозрительность, которая усилит испытываемый ими ужас к моменту кульминации истории - когда темный секрет, находящийся в сердце зловещего замысла открыт, или когда верный союзник - в момент истины - оказывается главным злодеем, что приводит к разрывающему сердце сражению.

Тем не менее, атмосфера Равенлофта очень хрупка. Помните о том, чтобы ужас не превратился в отвращение, а страх - в фарс. Пляшущая тень может быть гораздо страшнее нескольких ведер крови. Чересчур дотошное внимание к каждой ужасной детали может негативно воздействовать на восприятие их игроками и тем самым ослабить воздействие ключевых сцен.

К примеру, вы можете сказать: "Трава на вершине могильного холма порывисто колышется, несмотря на то, что вокруг нет ветра", и игроки могут испытать страх или насторожиться. Подробности, создаваемые их воображением, могут

превзойти все литературные ухищрения, которые могут прийти вам на ум. Но если вы скажете "Трава изгибается в безумном танце, а земля на вершине могильного холма вздувается и колеблется, и даже воздух давит на ваши потные головы, причем вокруг витает такой аромат, будто где-то у вас под ногами гниет сердце мертвеца", игроки могут только пристально посмотреть на вас, вздохнуть, а то и просто рассмеяться.

Вдобавок ко всем указаниям, приведенным в сеттинге, вы должны внимательно следить за ходом приключения для того, чтобы удержать его под своим контролем. Тайны и скрытые злодеи и союзники должны появляться в нужный момент, а места для столкновений должны избираться с соблюдением малейших деталей. Хотя мы даем советы в отношении важных поворотов сюжета, ваша история может развиваться быстрее или медленнее, так как ваши игроки могут концентрироваться на определенных уликах и забывать про остальные. Будьте гибким и не бойтесь производить дополнения - или наоборот, убирать определенные места - если это может улучшить игровую атмосферу вашего приключения.

Эффективный ужас в стиле Равенлофта требует легкого прикосновения мертвой руки к миру игроков. Помните об этом, и не забывайте о "Техниках Террора", описанных в Царстве Ужаса в Сеттинге Равенлофт, так как благодаря всему этому вы сможете заставить понервничать даже самого несгибаемого героя.

Джандер Санстар

Я не был рожден для тьмы. Красота, музыка, природа - все это приносит мне радость и огромное счастье. Они помогают мне забыть, насколько это вообще возможно, то, чем я стал. Смерть, не может утолить страсть, которую я питаю к этим вещам, Страд.

-Джандер Санстар, обращающийся к своему ученику, Графу Страду, в Замке Равенлофт

Биография

Вторым по уровню знаний о порождениях ночи после Рудольфа ван Рихтена является эльфийский вампир Джандер Санстар.

Внешний вид

Рост Джандера не превышает 6 футов, а сам он - ослепительно красив. Сразу же после того, когда он утолил свой голод, его кожа принимает прекрасный, золотистый оттенок. Даже когда он голоден, его кожа отливает бронзой. Его глаза и волосы сияют серебром.

Схватка со Страдом (во время которой он сжимал в руках священный символ Равенкайда) оставила на одной из его рук не сходящий ожог, который причиняет ему постоянную боль. Он всегда носит перчатки, чтобы скрыть эту

рану, а также для того, чтобы уберечь растения, к которым он прикасается, от гибели.

Джандер обычно скрывается под личиной прокаженного нищего, пряча свои прекрасные черты под полосами грязной ткани и покрывая тело зловонными нечистотами, чтобы удерживать любопытных на расстоянии. Хотя в Равенлофте обитают эльфы Кринна, золотая кожа и серебряные волосы Джандера обязательно запомнятся каждому, кто увидит его истинное лицо.

Джандер Санстар

Эльфийский носферату, Хаотично-Нейтральный

Armor Class	1	**Сила**	20
Движение	18	**Ловкость**	19
Уровень/Хит Дайс	13	**Телослож.**	10
Хит-поинты	68	**Интел.**	19
THAC0	2	**Мудр.**	16
Мораль	19	**Харизма**	18
Кол-во атак	1	**XP**	19,000
Урон/Атаки	1d6+4 или в зависимости от оружия		

Особые атаки: *Очарование* (-4 к спас-броску, может использовать только голос), *изменение облика* (волк или летучая мышь)(каждая из форм - раз в день), *высасывание Телосложения*.
Особые защиты: Необходимо магическое оружие +3 для нанесения урона; иммунитет к воздействующим на разум заклинаниям; регенерирует четыре хит-поинта в раунд
Магическая сопротивляемость: 25%

Облик ужасного волка: AC 6; MV 18; THACO 15; #AT 1; Dmg 2d4; SZ большой (12').

Облик летучей мыши: AC 8 (4 в идеальных условиях для полета); MV 1, FL 24 (B); THACO 20; #AT 1; Dmg 1; SZ крошечный (1').

Джандер является эльфийским вампиром необычного происхождения, родиной которого являются Забытые Королевства. Он не оставляет шрамов на телах своих жертв и не высасывает их творческие энергии. Вместо этого, Джандер питается кровью и высасывает пункты Телосложения, подобно носферату, описанному в *Третьем Приложении Книги Монстров Равенлофта*.

Вдобавок к своим чертам носферату, Джандер иссушает своим прикосновением растения, может призывать и контролировать любое обычное животное в радиусе пяти миль и обладает всеми способностями великого вампира (eminent vampire) по классификации Рудольфа ван Рихтена.

Джандеру уже больше 700 лет и, возможно, он является старейшим вампиром Земли Туманов.

Предыстория

Джандер Санстар родился на острове Эвермет. Всю свою жизнь он был рейнджером-авантюристом, который путешествовал по континенту Фаэрун, когда произошла ужасная трагедия: он был атакован и убит вампиром, который сделал его своим рабом. Благодаря своей силе воли, Джандер смог не стать ужасным убийцей ночи, несмотря на то, что ему была необходима кровь для того, чтобы существовать.

После столетнего служения, Джандер убил своего господина и нашел своего старого товарища по приключениям в надежде, что она сможет исцелить его от вампиризма. Когда это оказалось невозможным, он покинул её и исчез в тенях, цепляясь за свою эльфийскую природу, подобно тонущему человеку.

В течение следующих нескольких столетий Джандер питался кровью животных и пациентов лечебницы для безумцев города Глубоководья. В конце концов, он встретился с пациенткой, которую звали Анной, красота которой побудила в нем чувства, долгое время дремавшие холодным, мертвым сном. Он полюбил её. Джандер всеми силами заботился об Анне, надеясь исцелить её безумие, но, в конце концов, она заболела и умерла.

Обезумевший от скорби Джандер пришел в ярость и убил всех, кто находился в лечебнице. Когда он бежал с места убийства, поглощенный желанием найти того, кто свел Анну с ума, Туманы увлекли его в Равенлофт.

Прекрасный эльфийский вампир оказался в Баровии, домене Страда фон Зарович. В этот момент, Страду было еще меньше века, и Баровия была обычным Островом Ужаса, и, вполне возможно, единственным доменом Демиплана. Страд принял Джандера в Замке Равенлофт и следующие несколько десятилетий Джандер провел обучая Страда использованию его вампирических сил и возможностей.

Используя сумрачные комнаты и залы Замка Равенлофт в качестве своего логова, Джандер беспрепятственно скитался по Баровии, пытаясь найти мучителя Анны. Обнаружив, что кровь зверей больше не могла питать его, Джандер был вынужден высасывать кровь людей, подобно его ужасному хозяину. В результате этого изменения, казавшиеся непоколебимыми убеждения Джандера, пошатнулись.

Джандер обнаружил дневник Страда и, прочитав его, обнаружил, что именно Страд свел Анну с ума во время бесконечных попыток найти реинкарнацию утраченной им, но все равно любимой Татьяны. Понимая, что Страд ищет нынешнюю реинкарнацию девушки, Джандер решил остановить его до тех пор, пока вновь не пострадают невинные.

С помощью жреца Латандера и воровки он нашел знаменитый священный символ Равенкайда и составил план, в результате которого Страд должен был погибнуть. На этот раз - навсегда. Хотя им удалось уничтожить множество рабов-вампиров Страда, Джандер и его друзья упустили Страда, которому удалось бежать.

После своего поражения Джандер осознал, что он был всего лишь пешкой, которую некие темные силы заманили в Баровию. Он поклялся, что прекратит их загадочную игру. Пытаясь вырваться из паутины ужаса, он решил покончить со своим немертвым существованием, в последний раз узрев рассвет Баровии.

(На этом заканчивается новелла *Вампир Туманов*, рассказывающая о судьбе Джандера).

Тем не менее, когда на него упали первые лучи солнца, Туманы опустились над Джандером, чтобы защитить его. Крича от ярости, Джандер много лет скитался в Туманах, постепенно слабея от голода. Когда Туманы наконец расступились перед ним, он оказался в пустынных землях Форлорна.

В течение многих лет, Джандер предпринял несколько попыток уничтожить Графа Страда и завершить поиск своей утраченной любви, но каждый раз он терпел неудачу.

Личность

Несчастная, ожесточенная душа Джандера отвергает его вампиризм и все, что связано с вампирами. Он обеспокоен своими неудачами в сражениях со Страдом и решил обратить свой гнев против других вампиров. Джандер решил искоренять вампиризм во всех его формах, но разнообразие и многочисленность этих существ в Земле Туманов очень его беспокоит.

Сражение

Джандер старается избегать конфликтов с живыми. Если он не сталкивается с заклинателями или бойцами, обладающими очень могущественным магическим оружием, он даже игнорирует очарованных вампиром прислужников, пробиваясь к самому неживому монстру.

При нападениях людей он полагается на свою способность к регенерации. Он никогда не использует свой смертоносный укус за исключением тех случаев, когда он, сам того не желая вынужден кормиться. В его лохмотьях всегда скрыт короткий меч +2 и кинжал +1, вместе с двумя заостренными деревянными кольями.

Кроме того, он прекрасно научился использовать в сражениях свои способности к перевоплощению, ухитряясь принимать различные облики прямо во время атак.

Склеп

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 6-9 уровней (общее количество должно быть около 40). Мы советует использовать это приключение в качестве сиквела к приключению *Победить Страх* (смотрите страницу 60), так как Нира, вампурша, которая маскируется под жрицу, является агентом, приглашающим героев в Фалковнию. Чтобы полностью уловить атмосферу

окружающей обстановке, просмотрите информацию о Владе Дракове и Фалковнии, представленную в разделе Домены и Обитатели в сеттинге Равенлофт.

Предыстория

Сражаясь с отчаянием и ожесточением, которые разрастались в его душе, Джандер продолжал искать способ, с помощью которого можно было бы сокрушить Страда. Ему было известно о том, что он не может вернуться в домен Страда, не разработав хороший план, с помощью которого можно было бы уничтожить жестокого лорда-вампира.

В конце концов, Джандер обратился в Азалину, надеясь, что ненависть владыки Даркона к Страду сделает его союзником эльфа, но лич отказался встретиться с ним из-за какого-то эксперимента, который он проводил в то время. Тем не менее, один из советников Азалина предположил, что Джандеру, возможно, следует понаблюдать за Владом Драковым в Фалковнии, считая, что жестокая жажда крови этого владыки имеет гораздо более глубокие корни, чем просто жестокий характер.

Проведя некоторое время в Лекаре, столице Дракова, Джандер определил, что Драков не является вампиром. Тем не менее, Джандеру удалось обнаружить другой ужас этого города - гнездо вампурш, которые охотились на жителей Лекара.

Джандер решил уничтожить псевдо-вампиров, но ему не удалось миновать средства защиты, направленные против вампиров, окружающие логово.
В ответ на интерес Джандера, который тот начал проявлять к ним, вампурши послали Дракову сообщение о вампире, который убивает жителей города. Хотя Драков не слишком любит своих людей, ему претит сама идея того, что кто-то кроме него может распоряжаться их жизнью и смертью (злобный военачальник считает вампира скорее браконьером, чем угрозой). Зная о потенциальной силе своего противника, Драков приказал, чтобы все его ночные патрули были снаряжены оружием и защитными средствами, предназначенными для борьбы с вампирами.

В конце концов, по улицам поползли слухи о том, что Драков полностью обезумел, так как жители города считают вампиров сказкой. Тем не менее, после того, как усердные солдаты посадили на колы свыше 100 мужчин и женщин во время своих поисков, эти рассказы затихли.

При необходимости Джандер питается кровью пациентов местной лечебницы для безумцев. В последние дни он особенно осторожен и старается не оставлять следов, которые могут вызвать интерес Дракова.

Тем временем, в свете невозможности Дракова обнаружить вампира, вампурши решили уничтожить своего противника своими силами. Нира, возглавляющая теперь клан, решила использовать отряд авантюристов для того, чтобы завести могучего вампира в ловушку, расположенную в их логове (так как только на своей земле, и, объединив все свои силы, они могли надеяться победить

истинного вампира). Она понимала, что Джандер слишком осторожен, чтобы атаковать их самостоятельно, но может попытаться воспользоваться помощью сильного отряда приключенцев. Нира отправила послание отряду, с которым она сражалась в приключении *Победить Страх* (страница 60).

Нира ожидает, что вампир постарается сблизиться с отрядом, считая его членов полезными помощниками во время нападения на логово вампурш. Используя свои связи с отрядом, Нира планирует завести вампира и людей в ловушку, в которой она сможет убить их всех. Она обещала своим сородичам, что если им удастся избавиться от вампира, то людей она отдаст им в качестве награды.

Дорогие друзья,

Мне вновь отчаянно нужны ваши быстрые мечи и ваша сообразительность. Могучий и злобный вампир опустошает город Лекар. Мои сестры и братья желают сражаться, но не могут выследить и уничтожить это порождение ночи. Я молю вас, опытных в подобных вопросах героев, как можно быстрее отправляться в Лекар, расположенный в Фалковнии, и присоединиться ко мне, для уничтожения этой ужасной угрозы.

Будьте осторожны - Фалковния управляется жестоким и подозрительным человеком. Его законы таковы, что ни один человек, несущий с собой оружие, не может появляться в его земле под угрозой смерти. Ради вашей безопасности и успеха нашей миссии, постарайтесь скрыть свое оружие и выступить в роли бедных торговцев или кого-то, похожего на них. Попробуйте не провоцировать конфликтов с солдатами в Фалковнии, даже если они покажутся неизбежными, так как они незамедлительно вздернут вас на ближайшем столбе. Поспешите. Каждый новый день промедления означает гибель еще одного невинного человека.

Спасибо вам. И во имя Лигры Милосердной, спешите.

Ваша слуга, Нира

Приключение начинается

Независимо от своего местонахождения, герои получают сообщение от Ниры, жрицы, которая дралась вместе с ними во время приключения, связанного с молодым вампиром-Вистани. В письме она просит их срочной помощи. Она умоляет героев отправиться в храм её секты, расположенный в Лекаре, в Фалковии.

Вскоре после прибытия в Фалковнию, герои сталкиваются с пограничным патрулем Дракова, состоящим из мрачных солдат, облаченных в тяжелые доспехи. Воины вооружены деревянными пиками и посеребренными оружием. Поверх доспехов каждого свисает связка головок чеснока.

Если герои замаскированы в соответствии с советом Ниры, то солдаты пропускают их даже не обыскивая, практически не обращая внимания на отряд героев; в этом случае, продолжайте приключение с раздела *Воссоединение*.

Любое замеченное оружие или проявление дерзости провоцирует немедленную атаку со стороны солдат. Вам следует напомнить игрокам о том, что солдаты одеты в тяжелую броню, и что они значительно превосходят отряд в численности.

Солдаты, мужчины-люди (35): AC 4; MV 10; hp 12 каждый; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d6; SZ Средний (6 футов высоты); ML Устойчивая (12); Int Очень интеллектуальные (13) Al LE; XP 15 каждый.

Если герои проигрывают этот бой, то солдаты отбирают у них оружие и осторожно помещают на шею каждого из персонажей связку чеснока. После этого, солдаты связывают их, закрывают им рты кляпами и завязывают глаза, после чего ведут через Лекар для публичного посажения на кол.

Джандер может вмещаться и спасти героев, воспользовавшись своими очаровывающими способностями для того, чтобы заставить трибунал освободить их. В этом случае, герои будут находиться под постоянным присмотром солдат Дракова и столкутся с большими проблемами при попытке покинуть город.

Воссоединение

Когда они входят в город, персонажи узнают о том, что большая часть Лекара представляет собой трущобы. На каждой из улиц возвышаются разрушающиеся дома. Грязь, мусор и нечистоты дополняют картину городской бедности. На улицах чаще встречаются не горожане, а военные патрули. Герои, тем временем, ищут адрес места, которое указала им в своем письме Нира.

Когда они прибывают к ней, Ника быстро заводит героев вовнутрь. Она кажется необычно напряженной.

Я так рада, что вам удалось сделать это. Солдаты Дракова во время поисков вампира не останавливаются ни перед чем, хватая людей и сажая их на колья на городской площади. Я боялась за вас. Но теперь вы здесь, и мы должны еще многое сделать.

Она сажает героев за стол и предлагает им выпить эля. Убежище, в котором они оказались, очень напоминает старую таверну. Пожимая плечами, Нира объясняет, что это лучшее, что смогла найти её секта. Решив не медлить, Нира рассказывает героям о том, что её поиски привели её в самую бедную часть города, в которой живут нищие, воры и безумцы. Она уверена в том, что вампир скрывается среди них, но из-за того, что она является хорошо известным посланником добра и милосердия, Нира не может искать его самостоятельно.

Нира вручает отряду несколько хорошо закрытых свертков, убеждая персонажей в том, что там находятся колья, святая вода и чеснок. Она предупреждает, чтобы персонажи не открывали свертки до момента встречи с вампиром.

Нежелательно, чтобы герои оказались настолько подозрительными или грубыми, чтобы открыть свертки прямо сейчас, но если это произойдет, то вместо кольев или чеснока он найдут там только маленькие камешки и звериные кости. Шокированная Нира извинится и предоставит героям настоящее снаряжение.

Нира, вампур: AC 4; MV 12; hp 45; THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d6; SA *Очаровывающий укус*, отрицательный модификатор -1 за каждые две единицы нанесенного урона; SZ Средний (5 футов, 8 дюймов высоты); ML Устойчивая (12); Al CE; XP 3,000
Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 10, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 17

Встреча с Джандером

Нира просит героев, чтобы те начали искать немедленно, напоминая им, что в течение каждого дня промедления умирает еще один невинный человек. Она настаивает, чтобы после обнаружения логова вампира они послали за ней.

Герои отправляются на юг, в сторону трущоб. Здешние здания плотно подходят друг к другу, и улицы заполнены нищими и больными людьми. После небольшой прогулки по трущобам, они встречаются с необычным нищим:

Худощавая фигура в разорванной коричневой мантии, лицо которой скрыто под большим капюшоном, приближается к вам, протянув вперед свою правую руку, которая скрыта перчаткой. Его левая рука безжизненно свисает сбоку. Он произносит низким голосом: "Мне известно о вашей миссии, и это миссия, которую я выполняю уже много лет. Увы, я не могу уничтожить их в одиночку, но с вашей помощью мы сможем победить. Мне кажется, что я знаю о том, где скрываются вампурши".

Этот нищий - на самом деле замаскированный Джандер, но он представляется, как "Ратандал". Он заводит героев в боковую аллею, открывая свою эльфийскую природу. Он объясняет, что должен скрывать свою личность из-за того, что Драков считает всех нелюдей собственностью государства и монстрами, пригодными только для сражений на гладиаторских аренах. Он говорит, что является охотником, целью которого является уничтожение логова вампиров, возникшего в этом городе. Он обнаружил их основную твердыню, но при этом он сомневается в том, что сможет уничтожить их своими собственными силами. В этой стране подозрений не доверяют эльфам, и потому он не может обратиться за помощью к местным жителям.

Герои могут удивиться тому, что этот странный эльф раскрыл их тайную миссию, на что Ратандал просто отвечает: "Ваши мускулы выделяют вас из этого сброда наемников. Каждое ваше движение выдает в вас приключенцев. Только такая опасность, как вампуры, могла привести отважных героев в этот отвратительный город".

Ратандал (Джандер) говорит, что логова вампурш находится на нижнем уровне полуразрушенной арены, которая некогда была местом гладиаторских соревнований, турниров и массовых казней. Он предлагает отвести туда героев.

Логово Вампуров

Если Нира сопровождает героев в момент входа в эту области, то она предлагает прикрыть их спины.

1. Область Арены: *В отличие от большинства зданий Лекара, внутренняя часть арены построена из камня. Факелы освещают единственный вход. Тяжелые двойные двери не заперты. Огромные сидения окружают испещренное пятнами песчаное пространство. Ступени, идущие между сидений, ведут на восток, север и юг. На полу лежат отдельные пятна света, оставляя сидения скрытыми во тьме.*

На юго-востоке находится закрытая железная дверь, защищенная несколькими разновидностями оберегов, направленных против нежити. Скопированные с символов Вистани, эти обереги настолько сильны, что даже Джандер не может миновать их. Герои должны опознать их; Ратандал (Джандер) хранит молчание, только убеждая вора или волшебника использовать свои навыки для того, чтобы открыть дверь. Если Нира сопровождает отряд, то она использует свою магию для того, чтобы рассеять обереги.

2. Северо-Восточная Дверь: Эта дверь выводит героев в короткий коридор, который приводит их к еще одной двери. Стены покрыты блестящими капельками влаги. Пол довольно скользкий, и герои должны быть осторожны, идя по нему.

Дверь в конце коридора чуть приоткрыта. Звук падающей воды доносится откуда-то неподалеку.

3. Ванная Комната: За дальней дверью находится комната, в которой в форме террас расположены бассейны, которые использовались бойцами для омовения после поединков. Здесь клубится туман, так как горячая вода из подземного источника попадает в бассейны с холодной водой, а потом исчезает в отверстии на юге.

4. Юго-Восточный Дверной Коридор: Горячая, испускающая пар вода из другой ванной комнаты (область 5) бежит под небольшим каменным мостиком. Вода чуть окрашена кровью. Джандер ожидает, пока отряд выйдет из коридора, а затем превращается в летучую мышь и перелетает поток над мостом для того, чтобы избежать воздействия текущей воды.

5. Ванная Комната: Вампурши используют это место для того, чтобы высасывать кровь своих жертв, одновременно с этим наслаждаясь теплой ванной.

Когда герои входят в комнату, прочитайте или перескажите следующее:

Тусклые факелы отбрасывают неглубокие, дрожащие тени на эту заполненную паром ванную комнату. Громко бурлит вода. В этом плотном тумане, вы видите три пары, лежащие в верхних бассейнах. На первый взгляд кажется, будто они слились в романтических объятьях, но внезапно один из мужчин освобождается от своей подруги, и она опускается в воду. Он облизывает свои окровавленные губы и оглядывается вокруг с затравленным видом, пока его партнерша плывет в сторону стока бассейна. Вы замечаете, что по спинам "любовников" бежит кровь, окрашивая воду и быстро просачиваясь в нижние пруды.

Эта сцена требует броска ужаса от героев. Приключенцы, обладающие определенными знаниями о вампирах, будут шокированы тем, что эти существа стоят в текущей воде, тогда как обычно она уничтожает этих монстров. Герои, которые делают бросок ужаса, могут провести одну атаку, ошарашив своих соперников. Вампурши бросаются в яростную контратаку, и к концу второго раунда к ним присоединяется подкрепление из области 6. Пленники, очарованные ядовитым укусом вампурш, умоляют героев прекратить сражение. Ратандал старается держаться на расстоянии от бассейнов, но атакует вампурш, которое появляются из области 6.

Если Нира сопровождает героев, то во время этой схватки она тихонько исчезает, готовя финальную засаду.

Вампурши (3): AC 4; MV 12; HD 8+3; hp 40 у каждой; THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d6; SA *Очаровывающий укус*; SZ Средний (5 футов высоты); ML Устойчивая (12); Int Средний (13); Al CE; XP 3,000

Вампурши (6 из области 6): Те же самые статистики, что и у остальных, за исключением того, что у них по 43 хит-поинта.

6. Комната Проклятых: За секретной дверью находится большая комната, заполненная 10 двухярусными кроватями. К каждой из них прикован изможденный, избитый человек, на руках, груди и шее которого видны ужасные следы укусов. Находясь под воздействием очаровывающей слюны вампурш, они умоляют героев оставить их в этом месте. Когда герои оказываются в этой комнате, они должны сделать бросок ужаса.

Замки на цепях сделаны очень качественно (-5% к броску открытию замков) и ключи к ним спрятаны под полым камнем в углу комнаты. Без ключей героям необходимо сделать 30 удачных бросков взлома замков или бросков перегрузки для того, чтобы освободить пленников. Но даже после своего освобождения, они отказываются уходить. Герои должны каким-то образом убедить их сделать этого для того, чтобы превозмочь пагубное воздействие очарования вампурш.

Пока герои освобождают пленников, жажда крови затмевает разум Джандера. Хотя он заявляет, что отправится на поиски мертвой вампурши в область 4, в действительности он собирается напиться крови из еще не успевшего остыть тела.

Финальная засада

Вскоре прибывает основной отряд вампурш во главе с Нирой. Они атакуют героев и Джандера. Нира и две других вампурши хватают Джандера, открывая его лицо и окровавленные клыки.

"Мы поймали тебя, вампир!", истерически смеется Нира, обнажая свои собственные клыки. Она и другие вампурши бросают Джандера в бассейн, надеясь уничтожить его с помощью текущей воды. Глаза Джандера вспыхивают, когда он вонзает свои клыки в руку Ниры. Она издает ужасный крик, издавая пронзительный вопль: "Оставьте людей, вы сможете насытиться их кровью позже. Помогите мне убить вампира!"

Вампурши практически полностью игнорируют отряд, пытаясь вместо этого уничтожить Джандера.

Вампурши (10): AC 4; MV 12; HD 8+3; hp 46, 40*6; THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d6; SA *Очаровывающий укус*; SZ Средний (5 футов высоты); ML Устойчивая (12); Int Средний (13); Al CE; XP 3,000

Возможно очень смущенные в этот момент, герои могут внезапно осознать истинную природу своих товарищей. "Разоблачение" Ниры и Джандера требует броска ужаса от всех героев.

Герои должны сделать выбор, решив помочь Джандеру (которого явно превосходят количественно) или позволить "другим вампиршам" убить его. Кроме того, напомните им о множестве беспомощных жертв, которых они могут спасти.

Если герои спасают Джандера, вампир рассказывает им свою историю, акцентируя их внимания на том, что единственной целью, из-за которой он продолжает вести свое немертвое существование, является освобождение мира от ужасов, подобных ему самому и вампурш.

Если герои отказываются спасать его, то Джандер - который может прожить при необходимости в текущей воде больше трех часов - принимает газообразную форму спустя три раунда нахождения под водой и исчезает, оставляя героев сражаться с вампуршами в одиночестве.

Возвращение

Герои могут встретить Джандера в другом домене, занимающегося выслеживанием и уничтожением злых существ. В зависимости от того, как герои реагируют на Джандера в этом сценарии, он может выступить как в роли союзника, так и в роли врага.

Как упоминалось выше, одной из целей Джандера является уничтожение Страда. Если вы намереваетесь провести приключение *Дом Страда*, вы можете использовать Джандера для того, чтобы создать игрокам мотивацию для похода в это зловещее место.

Аудун Бек

Наш новый пациент, Ишмаель, представляет собой очень интересный случай, находящийся на границе между царствами волшебных легенд и кошмаров. Он был матросом на судне Гордость Марты из Мартира Бэй. По его словам, его судно подверглось нападению корабля, на носу которого красовалась голова дракона, и которое очень напоминает корабли из детских сказок. С ужасающими подробностями он описывает корабль, которым управляли злобные воины, тела которых состояли из разлагающейся плоти. Сложность и масштабность его заболевания одновременно поражает и пугает, и я даже не знаю, за какой из его аспектов браться первым.

-Доктор Зувич, Лечебница Порт-а-Люсина, Даймонлю

Биография

Аудун Бек командует драккаром Литания, команду которого составляет жестокое племя Кости, напоминающее викингов, которые обитают в зимних фьордах, и охотятся на беспомощных жителей более теплых стран. Сражения, мореходство и грабеж являются тремя основными компонентами жизни племени Кости.

Внешний вид

Аудун Бек является суровым воином, обладающий железной волей. Его мускулистое тело, которое достигает 6 футов и 3 дюймов в высоту скрыто кожей и мехами, а на окруженном белыми волосами лице сияют яркие зеленые глаза, которые дополняются длинными усами и короткой, неухоженной бородой. Только слабый зеленоватый оттенок его морщинистой кожей позволяет предположить, что с этим человеком не все в порядке.
Аудун всегда носит с собой вытянутый щит, украшенный драконами, молниями и изображением большого змея; на боку у него висит длинный меч. Обрывки темных водорослей покрывают его одежду, руки, щит и шлем.

Аудун Бек

Морской вампир, хаотично-Злой

Armor Class	0	**Сила**	18/00
Движение	12, SW 18	**Ловкость**	17
Уровень/Хит Дайс	10+2	**Телослож.**	16
Хит-поинты	62	**Интел.**	17
THAC0	11	**Мудр.**	13
Мораль	19	**Харизма**	16
Кол-во атак	2/1	**XP**	6,000
Урон/Атаки	1d8+9 (меч), 1d4+1 (щупальце)		

Особые атаки (только в облике осьминога): *Высасывание Телосложения* (2 пункта в раунд), жертвы в течение каждого раунда должны делать броски потрясения, телепатическая аура *очарования* в отношении предыдущих жертв, *превращение в осьминога* раз в день

Особые защиты: Может быть ранен только магическим оружием с уровнем зачарования +2 или большим, регенерирует 3 хит-поинта в раунд, неподвластен воздействию текучей воды, изгоняется, как призрак. Обладает иммунитетом к чесноку и зеркалам
Особые слабости: Не может очаровывать других существ в облике осьминога, каждый фиал святой воды наносит 2d6+2 единиц урона.
Магическая сопротивляемость: 10%

Облик гигантского осьминога: AC 7; MV 3, Sw 12; THAC0 13; #AT 6; Dmg смотрите текст; SZ Большой (10 футов).

Предыстория

Во время налета на башню волшебника, капитан Аудун Бек нашел шлем, на котором сиял зеленый драгоценный камень. Аудун забрал его с собой в качестве добычи, не догадываясь о том, что проклятый камень удачи на шлеме все еще мог исполнить одно желание.

После того, как грабители покинули башню, Литания стала жертвой стаи гигантских осьминогов. Пока несколько существ вцепились в огромные весла, перед планширом корабля появилась огромное щупальце, размером с двух воинов. Когда Кости наконец увидели рот монстра, то осознали, что него не было клюва, а вместо него виднелись заостренные клыки вампира!

Литания перевернулась под весом монстра, и когда могучие щупальца потащили корабль на дно, Аудун почувствовал, как из его тела уходит сила. Неспособный сражаться с огромным вампиром, он проклял своего бога. Аудун в ярости пожелал, чтобы он и его команда смогли выжить, чтобы вновь сражаться. Камень на его шлеме вспыхнул, а затем погас, навсегда.

Неожиданно сила капитана вернулась к нему, и он почувствовал, что снова может дышать! Кроме того, осьминоги куда-то исчезли. Аудун опустился на дно и понял, что его команда также была спасена. Капитан приказал своим спутникам подниматься на поверхность. Но когда они предстали перед ним, он осознал, что его офицеры превратились в веселых роджеров, а матросы стали морскими зомби. Сам же Аудун Бек почувствовал ужасную жажду соли.

Измененные Кости положили начало дикой резне. В облике осьминога Аудун высасывал телесные соли из своих жертв с помощью щупальцев. Желая исцелиться от этого проклятья, Аудун отправился в родные фьорды своего племени, пытаясь получить совет. Священнослужители не смогли излечить капитана, и в ярости он предал огню свое собственное селение. Когда черный дым поднялся в холодный воздух, вся команда Литании потеряла сознание.

Они пришли в себя тогда, когда оказались в Море Печалей. В течение 250 лет, Литания поднималась на поверхность моря по ночам, выискивая все новых и новых жертв. Аудун удовлетворял свой вампирический голод, атакуя первый корабль, который оказывался на его пути. После двух-трех недель безуспешных скитаний по морю, Аудун отправлял своих людей в безжалостный набег на прибрежные селения.

Во время набега капитан плавал вдоль берега в облике осьминога, тогда как его люди грабили дома и похищали несчастных жителей. Когда команде удавалось набрать больше, чем можно было увезти на Литании, они прятали эти сокровища в своем логове на дне моря.

Аудун плавает по Мрю Печалей (если вы не хотите использовать другое водное пространство) и нападает на прибрежные селения. В течение дня Литания находится на дне моря, вдали от убийственных лучей солнца. После заката, драккар поднимается на поверхность воды, отправляясь на поиски добычи. Аудун Бек не вступает в контакт с владыками окружающих доменов.

Личность

Аудун является мрачной душей, оказавшейся в ситуации, которую он считает бесчестной. Он считает, что его вампиризм и прибытие корабля в эти воды являются частью одного и того же проклятья. В действительности, его вампиризм является последствием столкновения с вампиром-осьминогом, а проклятье (которое преобразило его команду) было вызвано похищенным шлемом.

Сражение

Когда Литания сталкивается с потенциальной жертвой - кораблем, капитану которого хватило глупости выйти ночью в море - Аудун принимает облик осьминога и следует под водой за своей жертвой (его одежда и снаряжение становятся частью его нового облика). Когда он достигает корабля, то обхватывает щупальцами его киль, лишая возможности двигаться и облегчая задачу Литании. Литания атакует только один корабль в течение каждой ночи.

Пока корабельная команда сражается с морскими зомби и веселыми роджерами, Аудун использует свои щупальца для того, чтобы взобраться на корабль и атаковать моряков сзади, ошарашивая их. Если ни один из героев не следит за своей спиной, то весь отряд получает отрицательный модификатор -5 к броскам ошарашивания.

В этот момент Аудун хватается двумя щупальцами за палубу, и использует оставшиеся шесть для того, чтобы начать высасывать жизненные силы своих жертв.

Жертвы, оказавшиеся в плену его щупальцев, теряют два пункта Телосложения в раунд, и должны сделать броски потрясения, так как жизненно важные телесные соли покидают их тела. Провал указывает на то, что жертва теряет сознание, и дальнейшее высасывание идет автоматически. Для того чтобы вырваться на свободу требуется минимальное количество пунктов Силы, равное 15 и успешный бросок перегрузки. Успешное наложение заклинание *стука* освобождает всех людей, оказавшихся в щупальцах Аудуна. Жертвы, утратившие все пункты Телосложения, умирают и восстают через шесть часов в облике морских зомби, полностью подчиняющихся Капитану Беку. Присоски

щупальцев оставляют глубокие, круглые следы, размеры которых превышают монету.

Награда за Отвагу

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 5-9 уровней (общее количество уровней должно достигать 37). В большинство своем, оно состоит из сражений и может быть введено в кампанию несколькими способами. Если герои находятся на борту судна, оказавшегося в Море Печалей, то вы можете отправить им навстречу Аудуна Бека и его Литанию. Если герои просто оказываются на побережье, то Аудун и его команда нападают на селение, в котором они останавливаются.

Приключение начинается

Прогуливаясь по городу, герои замечают мальчика, на груди которого висит изящно нарисованная вывеска, на которой изображена красная ладонь и надпись "Предсказание Судьбы для Моряков". Если герои приближаются, то улыбающийся юный Вистани убеждает их в том, что его почтенная бабушка, мадам Файина, предсказывает судьбу.

Для улучшения атмосферы проведите гадание для каждого из героев, который желает получить предсказание. Подшучивание над старой гадалкой в присутствии её внука или попытка подслушать предсказание кого-то другого является грубостью, из-за которой Мадам Файина может отказать обидевшему её герою. Если персонаж упорствует и продолжает требовать, чтобы она ему погадала, то Вистани может проклясть его. Просмотрите Главу Шестую: Проклятья в Королевстве Ужаса *Сеттинга Равенлофт* для разработки соответствующих проклятий.

Морщинистая, старая Вистани опирается на черную палку с набалдашником в виде серебряной головы барана. Её некогда ярко-красное платье теперь покрыто практически в равной степени желтыми вышитыми цветами и пятнами. У Мадам Файины осталось всего несколько зубов, и сильный запах чеснока окружает её со всех сторон. Сияющий хрустальный шар возвышается посреди круглого, накрытого шалью стола.

Мадам Файина оставляет решение вопроса оплаты своим посетителям (но не требует денег). Если герой спрашивает, сколько стоит её гадание, то она отвечает высоким и скрипучим голосом: "Заплати столько, сколько по твоему мнению оно стоит. У меня нет каких-либо определенных расценок".

После этого Вистани кладет обе руки на хрустальный шар. Спустя мгновение она сообщает герою предсказание. Вы можете найти их в таблице предсказаний, приведенной ниже. Герои, которые дают слишком мало или платят после гадания не получают каких-либо положительных бонусов.

Таблица Предсказаний Судьбы

Сделайте бросок 1d6 в зависимости от того, сколько заплатил герой	
0-5 ср	
1	Свежие ветра путешествуют с тобой
2	Остерегайся кока
3	Светловолосый член команды ищет твоей помощи
4	Зло скрывается на вершине корабельной мачты
5	Крысы будут твоими друзьями
6	Не ешь фруктов во время этого приключения
6-25 ср	
1	Бойся не того, что парит в небе, а того, что скрывается под водой
2	Первым падет тот, кто оставит свою спину незащищенной
3	Тот, кто жестоко смеется, ищет твоей смерти
4	Истинная природа монстра не всегда очевидна
5	Прикосновение члена команды может медленно убивать
6	Прикосновение монстра убивает быстро
26+ ср	
1	Честь может нанести удар сильнее самого острого клинка
2	Заклинания восстановления несут смерть для шутника
3	Когда на носу появляются ужасные враги, самый страшный из кошмаров появляется сзади
4	Даже разложившаяся плоть может чувствовать холод
5	Бойся рук лишенной клюва твари
6	Дракона можно победить огнем

Как только герои узнали свою судьбу, они могут сесть на корабль (или продолжить свою прогулку по деревне). Если персонажи оглядываются, то Мадам Файина, её палатка и внук исчезают.

Развитие приключения зависит от того, выходят ли герои в море - и как долго они собираются там оставаться - или же они остаются на берегу. Если отряд выходит в море, то переходите к разделу "Корабль-призрак прямо по курсу!", а если на берегу, то воспользуйтесь столкновением, которое называется "Грабители!"

Грабители!

Если герои остаются на берегу, то они могут продолжать заниматься своими делами до наступления сумерек или ночи. Неожиданно, их мирный отдых нарушается появлением мужчины, который врывается в таверну с криком: "Грабители! Амбар Кароля горит!"

Если герои начинают расспрашивать его, то он рассказывает о том, что ферма его брата лежит неподалеку отсюда, на востоке, и умоляет их поспешить. Если они просто выбегают на улицу, то отсветы пылающего пламени указывают им путь.

Мягкое, зеленое свечение окружает драккар, отплывающий от берега. Некоторые члены команды догоняют его по мелководью, неся награбленное,

тогда как остальные все еще сражаются с местными жителями. Герои могут присоединиться к сражению на пляже. Если они сразу же бросаются на поиски лодки, то жители города, в конце концов, убивают или отгоняют прочь этих существ.

Морские зомби (6): AC 7; MV 6, Sw 12; HD 5; hp 26 у каждого; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d10; SA Разложение заставляет каждого, кто находится в радиусе 20 футов сделать спас-бросок против яда или получить отрицательный модификатор -1 к броскам атаки и +1 к Классу Защиты на 2d4 раунда, каждый удар с 10% вероятностью вызывает серьезное заболевание; SD Иммунитет к воздействующим на разум заклинаниям, получают только половинный урон от огня и огненных заклинаний, не могут быть изгнаны; SW Получают двойной урон от электричества и атак, основанных на электричестве и холоде; SZ Средний (6 футов высоты); Int Низкий (5); ML Бесстрашные (20); AL Хаотично-Злое; XP 420 за каждого.

Кристоф, брат, который прибежал в таверну, предлагает свое судно для преследования драккара. Если кто-то из героев обладает навыком мореходства, то он может помочь Кристофу в управлении судном, тогда как в противном случае он справится и сам. Под парусом они смогут двигаться не хуже, а то и лучше морских зомби (которых герои могут догнать, так как те еще некоторое время сражаются на берегу). Когда они приближаются к Литании, капитан Бек в облике осьминога залезает на их корабль. Продолжите столкновение с раздела, в котором описывается встреча кораблей в море, и который называется "Корабль-призрак прямо по курсу!", при необходимости изменяя приведенный ниже текст.

Корабль-призрак прямо по курсу!

В первый день путешествия, Литания поднимается из глубин моря Печалей и начинает преследование корабля. Прочитайте следующий текст тем героям, которые находятся на палубе.

Вы слышите крик с мачты и длинный корабль, на носу которого красуется изображение дракона, появляется как будто бы ниоткуда в 300 футах от вашего судна. Незнакомый корабль испускает странное, зеленоватое сияние, которое вы видите достаточно отчетливо. Все, находящиеся на палубе люди, слышат монотонный плеск воды, когда длинные весла входят в темные волны. Дежурящий на вашем судне офицер объявляет тревогу, и вскоре вся корабельная команда уже поднимает паруса, пытаясь уклониться от встречи с призрачным кораблем. Спустя несколько минут ваш сверкающий преследователь начинает удаляться от вас.

У героев есть 10 раундов на подготовку. Литания предоставляет определенную защиту для членов своей команды: Заклинания 3-его и более высоких уровней наносят только половинный урон, тогда как заклинания ниже 3-его уровня не действуют вообще.

Спустя пять раундов, со стороны румпеля раздается горестный крик. Хотя рулевой и капитан изо всех сил налегают на штурвал, он даже не сдвигается с

места. Герой, который бросает взгляд на корму, может заметить гигантского осьминога, Аудуна, который обвил корабельный киль.

Еще через пять раундов корабль теряет все свое преимущество, и Литания приближается к нему почти вплотную. Зажав в зубах оружие, морские зомби прыгают в воду, проплывают несколько десятков футов и взбираются на корабль. Веселые роджеры радостно хохочут, прыгая с такелажа Литании.

Морские зомби (20): AC 7; MV 6, Sw 12; HD 5; hp 26 у каждого; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d10; SA Разложение заставляет каждого, кто находится в радиусе 20 футов сделать спас-бросок против яда или получить отрицательный модификатор -1 к броскам атаки и +1 к Классу Защиты на 2d4 раунда, каждый удар с 10% вероятностью вызывает серьезное заболевание; SD Иммунитет к воздействующим на разум заклинаниям, получают только половинный урон от огня и огненных заклинаний, не могут быть изгнаны; SW Получают двойной урон от электричества и атак, основанных на электричестве и холоде; если офицеры-веселые роджеды изгнаны, то морские зомби автоматически изгоняются вместе с ними; SZ Средний (6 футов высоты); Int Низкий (5); ML Бесстрашные (20); AL Хаотично-Злое; XP 420 за каждого.

Веселые роджеры (2): AC 4; MV 9, Sw 12; HD 6+2; hp 35, 33; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d6; SA Увидевшие веселого роджера или услышавшие его смех герои должны сделать спас-бросок против заклинания или попасть под воздействие *истерики Таши* на 1d4 раунда; смеющиеся жертвы, к которым прикасается веселый роджер, должны сделать спас-бросок против магии смерти (с положительным модификатором +3) или погибнуть; SD Иммунитет к воздействующим на разум заклинаниям, получают только половинный урон от огня и огненных заклинаний, не поддаются воздействию заклинаний, основанных на холоде или воде, могут быть ранены только магическим оружием; SW Заклинания оживления или воскрешения, наложенные на веселого роджера, уничтожают его в том случае, если он делает спас-бросок с отрицательным модификатором -2; SZ Средний (6 футов высоты); Int Низкий (5); ML Бесстрашные (20); AL Хаотично-Злое; XP 2,000 за каждого.

В течение третьего раунда битвы Аудун атакует корабль сзади в облике осьминога. Вы можете сделать так, чтобы Аудун сначала напал на неигровых персонажей. Те герои, которые были предупреждены Мадам Файиной или ожидали атаки со спины не получают отрицательные модификаторы к броскам ошарашивания.

Герой, совершающий какой-то отважный поступок, заставляет морского вампира продолжить бой в облике воина племени Кости (человеческом облике). Это может дать персонажам намек на то, что Аудун считает бесчестным. В последующих столкновениях, Аудун может комментировать отвагу своих противников, если герои не обращают внимания на важность этого изменения. Фразы, подобные "Ну что же, давай сойдемся в последний раз. Я вижу, что хотя бы кто-то на просторах этого океана сохранил честь!" могут предоставить невежественным героям определенную пищу для ума. Когда количество хит-поинтов Аудуна опускается до 5, он прыгает или соскальзывает за борт для

того, чтобы скрыться в глубинах океана (спустя 24 часа он полностью восстанавливает все потерянные хит-поинты).

Если героям удается победить или временно вытеснить мертвецов с Литании, то драккар начинает погружаться в воды моря. Сообразительные или жадные герои могут заняться поисками сокровищ, пока корабль еще полностью не ушел под воду. Их находки зависят от вашей кампании, и могут варьироваться от ценных вещей деревенских жителей и до драгоценных камней и золота. Конечно же, самые ценные сокровища лежат на дне моря, а точнее там, где капитан Бек и его команда скрываются в течение дня. Если герои отправляются в подводную экспедицию, то им предстоит победить Аудуна в облике осьминога, находящегося в родной стихии (он скрывается так глубоко, что в эти воды не проникает солнечный свет), а так же справиться со всеми остальными подводными опасностями.

Возвращение

Скорее всего, отряду удастся на некоторое время разобраться с этими грабителями. Если героям удается уничтожить команду Литании, то Аудун оживляет других мертвецов, для того, чтобы заменить их. Хотя камень удачи в шлеме Аудуна больше не может даровать проклятых желаний, он обладает достаточным количеством магический силы для того, чтобы восстанавливать поврежденные части Литании. Тем не менее, он не может восстановить урон, нанесенный драккару огнем.

В течение нескольких столкновений (происходящих в течение нескольких последующих дней или, если герои выходят в море на короткие периоды времени, на протяжении всей кампании) отряд может собраться достаточное количество улик, указывающих на логово Аудуна и на слабости вампира и его команды, чтобы окончательно сокрушить Бека. Так персонажи могут уничтожить зеленый драгоценный камень, сияющий в шлеме, который он носит до сих пор, победить его в бою один на один с последующим протыканием тела Аудуна частью его собственного корабля; или же поднять Литанию со дня моря и устроить на ней погребальный костер, подобный тем, которые разжигают на родине племени Кости.

Лисса фон Заровић

В тот день, когда я была обращена, земля плакала о моей красоте, как теперь ты плачешь о своей жизни, пес. Не плачь о своем темном будущем - ты никогда бы его не имел, если бы ты не встретился со мной. Тебя ожидает гораздо более страшная мука, чем смерть - эта мука состоит в том, что ты никогда не сможет поклоняться мне снова. Это твое наказание за то, что ты отказался подчиниться мне...
Разорвите его на куски.

-Лисса фон Заровић

Биография

Лисса фон Заровичстала вампиром только для того, чтобы всегда презирать графа Страда, и она вместе со своими немертвыми сородичами часто плели заговоры и интриги, призванные свергнуть владыку Баровии. Хотя она изо всех сил старается скрыть свои махинации, шпионская сеть Графа Страда настолько сильна, что ему с легкостью удается обнаруживать и блокировать все её попытки. В данный момент Страд разрешает Лиссе продолжать плетение своих интриг, так как они часто развлекают его.

Внешний вид

Лисса фон Заровичэто красивая вампирша с мягкими коричневатыми волосами, карими глазами и незабываемо прекрасным лицом. Её рост – 5 футов, и она очень изящна. Она ведет себя, как аристократка. Лисса всегда одевается красиво и дорого, отдавая предпочтение роскошным драгоценностям и мехам. Она никогда не появляется на публике без множества слуг.

Лисса фон Заровичч

Вампирша Баровии, Хаотично-Злая

Armor Class	-3	**Сила**	19
Движение	18, Fl 18	**Ловкость**	18
Уровень/Хит Дайс	11+1	**Телослож.**	18
Хит-поинты	85	**Интел.**	18
THAC0	10	**Мудр.**	18
Мораль	18	**Харизма**	18
Кол-во атак	1	**XP**	13,000
Урон/Атаки	1d4+6		

Особые атаки: *Очарование* (отрицательный модификатор -3 к спас-броску жертвы), высасывает во время каждого удара пять уровней
Особые защиты: Необходимо магическое оружие с уровнем зачарования +2 или выше для нанесения урона; регенерирует четыре хит-поинта в раунд, обладает иммунитетом к чесноку и зеркалам, изгоняется, как лич.
Магическая сопротивляемость: 15%

Предыстория

Лисса была дочерью Анны и Тода фон Заровичей, и внучкой Стурма фон Заровича, который был одним из немногих людей, которым удалось скрыться от гнева Страда в день убийства Сергея и утраты им своей возлюбленной, Татьяны.

Из своей семейной ветви Лисса была самой умелой и хитрой. Она была единственной, кто осознавал, что возраст дает власть над определенными силами вампира. В конце концов, она решила заставить призрак своего бывшего возлюбленного еще раз проявить к ней свои чувства. Когда дух пришел в гнев (так как его нематериальная форма отрицала возможность физического контакта), он несколько раз атаковал её, тем самым, увеличив её возраст. Как только Лисса достигла возраста и силы, которые удовлетворяли её, она уничтожила духа.

Один из самых недавних заговоров Лиссы включал в себя объединение с иллитидами Блутспура для создания пожирателей разумов, обладающих способностями вампиров. Она заключила с ними договор, следуя которому она должна была создать этих монстров, а в ответ иллитиды были обязаны вторгнуться в Баровию и уничтожить Страда. Тем не менее, вмешательство отряда героев разрушило её планы (смотрите приключение *Мысли Тьмы*). Лисса и её прислужники обитают в небольшом городке, который называется Зейденберг. Они верят, что здесь они в безопасности, так как Зейденберг расположен в Гундараке, и неподвластен Страду. Тем не менее, Лисса и её союзники даже не догадываются о том, что Баровия поглотила свою часть Гундарака перед Великим Соединением, тем самым, сделав её объектом прямого влияния Страда.

Личность

За внешней красотой Лиссы скрывается плетущая интриги вампирша, отчаянно жаждущая власти. Она очень горда, тщеславна и коварна. Среди людей она слывет совершенной аристократкой - остроумной, очаровательной и даже чуточку скучной.

В отношении своих слуг Лисса действует сурово и безжалостно. Она ценит их только до тех пор, пока они могут служить её планам.

Сражение

Лисса не любит вступать в непосредственные схватки, несмотря на свои вампирические способности - скорее она обманом заставит других сражаться за себя. Тем не менее, Лисса может выступить в роли ужасающего противника. Её любимой стратегией является принятие газообразной формы и ошарашивание противников, пока те сражаются с её слугами.

День Изменения

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 4-8 уровней (общее количество уровней должно быть около 35). Хотя его действие происходит в Зейденберге, данное приключение можно перенести в любой из доменов Равенлофта. Для этого, замените Страда в финальных сценах его верным помощником. (Смотрите раздел “Ритуал Дня Изменения”).

Предыстория

Это приключение вращается вокруг замысла Страда преподать его коварной племяннице Лиссе небольшой урок, который должен заставить её уважать графа. Хотя вероятность того, что героям удастся разрушить план Страда, очень невелика, они могут спасти важную жертву и обзавестись потенциально опасным будущим врагом, Лиссой.

Для того чтобы преподать Лиссе этот урок, Страд приказал безумцу Эмилю Болленбаху (описанному в *Леденящих Историях*) создать уникального голема, в

венах которого будет течь особая кровавая плазма, созданная из нескольких магических зелий (предоставленных Эмилю Страдом). Вампир, который напьется крови голема, сразу же впадет в сон, которой будет продолжаться две недели. За каждый последующий день вампир будет медленно восстанавливать отведенное ему ночное время, хотя этот процесс будет занимать целые десятилетия, и сначала он сможет оставаться в бодрствующем состоянии не больше часа.

Страд собирается использовать голема для того, чтобы сильно ослабить Лиссу, тем самым, передавая серьезное предупреждение всем её родственникам. В действительности, он разрешил Лиссе самой выбирать время и место своего падения.

Чтобы удовлетворить свое тщеславие и эгоизм, Лисса каждые десять лет отмечает свой День Изменения (в этот день Лисса умерла и восстала уже с проклятьем вампиризма). В этот день она стремится продемонстрировать свою власть и независимость, превращая какого-то очень важного человека в своего личного раба. Она проводит целые годы, изучая лучших и ярчайших личностей каждого домена, особенно внимательно следя за теми, в ком сочетается физическая привлекательность и политическая сила.

На этот День Изменения Лисса избрала Томаса Сергеевича Захова, сына Лорда Сергея Захова, который правит частью этого домена. Лисса прибыла в город шесть месяцев назад. Её привязанность к Томасу практически не проявлялась открыто, но многие люди начали шептаться об их возможном союзе. Истинная природа Лиссы до сих пор остается никому не известной. Она считается всего лишь достаточно неплохой возможной парой для молодого лорда. Лисса использовала свою близость с Томасом для того, чтобы определить лучший момент для похищения молодого человека и проведения своего ритуала.

Тем не менее, Лисса не знает о том, что у Страда есть шпион среди её слуг, в результате чего владыке Баровии известны все её планы. Он поручил своему прислужнику выкрасть Томаса и заменить его големом, предназначенным специально для Лиссы. Агент Страда спрятал Томаса в пещере возле лужайки, на которой Лисса собирается провести ритуал своего Дня Изменения.

Голем является точной копией Томаса Захова, включая даже шрамы, полученные им в юности. Поддельный Томас не знает, что он является големом плоти, и на его теле нет шрамов или швов, которые могли бы пролить свет на его истинную природу, за исключением тонкой линии шрама на задней части шеи, которая закрыта волосами. Несмотря на все предосторожности, шедевр Болленбаха имеет один недостаток - две недели назад во время стрельбы из лука, сорвавшаяся тетива разодрала Томасу руку. Эта рана была получена так недавно, что Болленбах просто не успел добавить её на тело голема.

Лисса, похитившая Томаса (который на самом деле был големом) сделала все безукоризненно. Она поручила нескольким верным ей наемникам удерживать Тома в их лагере до тех пор, пока не наступит День Изменения, а потом отвезти его в город (на закрытой карете, так как каждый местный житель сразу же

узнает его), где она подготовит Томаса к ритуалу. Сам ритуал будет происходить на лужайке в глубине леса, на месте осквернённого круга друидов.

Приключение начинается

Когда герои выходят к пределам заселенных областей домена, они замечают некоторые тревожные признаки - фермеры равнодушно работают на своих полях, женщины медленно идут на рынок, не останавливаясь даже для того, чтобы поднять упавшие из корзинок овощи. Никто даже не смотрит на отряд. Когда герои достигают первого дома, то они видят, как три женщины плачут на его крыльце. Эти женщины, которые воплощают в себе три поколения одной семьи, не обращают никакого внимания на приближающихся героев. Если герой пытается заговорить с ними, то старшая из них хватает его за руку и со слезами произносит: "Почему они забрали его? Он был светом в нашей земле, ох, бедный, бедный Мастер Томас!"

Если герои начинают задавать вопросы, то женщина средних лет смотрит на них, а затем с горечью рассказывает о том, что Мастер Томас, любимый племянник (или сын, или брат) лорда этой области исчез два дня назад после того, как его охотничий отряд был атакован и жестоко перебит. Спастись сумел только горнист. С тех пор он только безумно бормочет что-то о гигантских волках и бледных демонах. Лорд Захов отправил людей во все окружающие земли на поиски Томаса, но пока эти поиски не принесли успеха.

От других людей - которые очень печальны и подавлены - герои узнают о самом Томасе. Люди рассказывают, что, несмотря на то, что Томасу еще не исполнилось двадцати, он уже мог превзойти любого в стрельбе из лука и верховой езде, а также очаровать любую женщину, которая хотя бы раз увидела его прекрасное лицо. Они описывают его, как высокого юношу с песочными волосами, честными синими глазами и беззаботной улыбкой. Деревенские жители говорят, что все они ожидали того, что в один прекрасный день Томас занял бы свое место в политической жизни этого королевства под руководством его дяди.

Когда герои продолжают свое путешествие к ближайшему городу, деревья становятся гуще, закрывая солнечный свет. Воздух кажется непривычно спокойным, как будто бы кто-то распугал всех живых существ в округе. Если герои едут верхом, то лошади начинают вести себя беспокойно:

Когда вы сворачиваете за поворот, то начинаете чувствовать запах разложения. Поперек дороги лежит отрубленная рука, сжимающая сломанный меч. Около дюжины наемников лежит на дороге. Остатки кожаных доспехов и кольчуг не могут скрыть смертельные раны. Среди них разбросаны останки множества оранжевых гуманоидов, напоминающих гоблинов, на телах которых видны раны, оставленные мечами и могучими ударами воинов. Справа у столба возвышается перевернутый экипаж. Кто-то неподалеку насвистывает нехитрый мотивчик. На дальней стороне перевернутого экипажа сидит красивый, светловолосый юноша, который смотрит куда-то в пространство, дергая левой рукой одну из мертвых лошадей за хвост.

Всего 10 мертвых людей обладают 44 gp и 98 sp. Их оружие в большинстве своем сломано и разбито. На шее одной из женщин висит серебряное ожерелье, с синим драгоценным камнем, которое стоит около 225 gp. На телах мертвых гоблунов можно найти 3 gp и 28 sp.

Свистящий человек заявляет, что его зовут Том, и отсутствующе улыбается. Он не знал, откуда он приехал, и куда направлялся. По его словам он ехал в закрытом экипаже с добрыми, спокойными людьми, а затем "отвратительные оранжевые твари" высочили из леса и "начали большую драку". Том помнит, что некоторые из них попытались напасть на него, но он "ударил их, и они убежали". На его нет ран - даже ни одной царапины.

Через несколько минут разговора, Том вскакивает на ноги и громко произносит имя "Лисса". Кажется, будто он наконец-то пришел в себя, и теперь заявляет, что должен отправиться к ней, но уже спустя несколько мгновений он опять впадает в странное замешательство. Если его начинают расспрашивать, то он говорит, что помнит лишь то, что она прекрасна, как звезда, чиста, как падающий свет, и ослепительна, как яркий огонь. Он не знает, как найти её, хотя уверен в том, что она может быть в опасности, и он нужен ей.

Том, голем плоти: AC 9; MV 8; hp 40; THAC0 11; #AT 2; Dmg 2d8/2d8; SA Сила равняется 19 в случае подъема тяжелых предметов, метания чего-то или выламывания дверей; SD Необходимо магическое или серебряное оружие для нанесения урона, огонь и холод не наносят урона, но замедляют на 2d6 раундов, атаки, основанные на электричестве, исцеляют 1 единицу здоровья за каждый Хит Дайс атаки, обладает сопротивляемостью всем остальным заклинаниям; SZ Средний (6 футов высоты); ML Бесстрашный (19); Int Низкий (7); Al Нейтрально-Доброе; XP 2,000

Если герои относятся к Тому с подозрением и пытаются уйти, оставив его возле экипажа, тот начинает плакать, подобно маленькому ребенку, умоляя их помочь ему найти Лиссу. Постарайтесь убедить героев в том, что если Том является пропавшим племянником такого могущественного владыки, как Захов, то тот обязательно предложит персонажам огромную награду за возвращение племянника и даст им возможность воспользоваться помощью его священников для магического исцеления.

В данный момент у героев есть две возможности - они могут попытаться найти Лиссу или вернуть Тома его родичам. В любом случае, они должны отправиться в город, если, конечно же, Мастер не хочет устроить случайное столкновение. Если начинается битва, то каждый герой с 10% вероятность замечает, что удары не пробивают кожу Тома, и что он наносит удары огромной силы.

Если отряд прибывает в город днем не маскируя Тома каким-либо образом, то горожане собираются вокруг него, приветствуя своего господина и радуясь его возвращению так, как это описано в разделе “Возвращение Домой”.

Тем не менее, если персонажи скрывают облик Тома и/или дожидаются наступления ночи для того, чтобы скрыть личность своего спутника, то они

могут случайно или в результате сознательных поисков натолкнуться на Лиссу. Эта встреча описана в разделе “Войди в мою Гостиную”.

Возвращение домой

Все возбужденно кричат, засыпая героев множеством вопросов. Том прижимается к членам отряда и кажется напуганным. Очевидно, что он никого не узнает. Хотя некоторые из приветствующих его являются женщинами, ни одна из них не обладает выдающейся красотой, которой по описанию отличается Лисса.

Вскоре появляется отряд вооруженных людей. Они называют себя новым эскортом для Мастера Томаса и требуют (довольно высокомерно и яростно), чтобы все сопровождающие Томаса люди сразу отправились с ними в замок.

Замок кажется небольшим, но хорошо укрепленным. Лучники, патрулирующие высокие, узкие стены, облачены в тяжелые кольчуги и высокие шапочки. На каждой из угловых башен горят огни, как днем, так и ночью. Стражи - подозрительные и держащиеся настороже - не сводят глаз с отряда, оказавшегося в замке. Стражники проводят героев через широкий коридор, под несколькими опускающимися решетками, и, в конце концов, они оказываются в главном зале замка. Суетящиеся слуги быстро накрывают длинный банкетный стол. На их лицах видна радость и облегчение, когда они смотрят на Тома.

Очень высокий человек с могучим телосложением и плотной фигурой входит в комнату. Не медля ни секунды, он торопливо приближается к Тому и сердечно обнимает его. Этот мужчина является родственником Тома. После этого, лорд Захов сразу же начинает задавать Томасу вопросы. Герои видят, что Захов приходит все в большую и большую ярость, когда Том мычит, не имея возможности ответить на его вопросы. Очевидно, что он не доверяет Захову. В конце концов, лорд требует, чтобы герои назвали свои имена и рассказали о том, что же случилось с Томасом.

Как только герои рассказывают ему обо всем, что им известно, лорд несколько успокаивается. Томас в течение всего разговора молчит, в результате чего отряд героев остается между ним и лордом. Когда кто-то из персонажей спрашивает о Лиссе, в глазах лорда зажигается расчетливый огонек. Он объясняет, что госпожа Лисса фон Зарович является аристократической дочерью очень известной баровианской семьи, и что она проводит время в его королевстве. Он описывает Лиссу, как красивую и изящную молодую женщину, которая стала бы жемчужиной любых владений (очевидно, лорд надеется сделать её частью своего королевства в результате брака Лиссы с Томасом). Он рассказывает героям о том, что она вместе со своей свитой сняла дом в городе.

Если герои интересуются наградой за возвращение Томаса, то темные глаза лорда сужаются, и он несколько минут критично смотрит на приключенцев. Если на их телах видны раны, то он посылает слугу за жрецом, призванным оказать им помощь, выражающуюся всего в нескольких незначительных лечебных заклинания. После этого, лорд приглашает героев к столу.

“В качестве награды вы можете присоединиться ко мне за обедом. Я могу быть очень щедр, хотя вы можете услышать и обратное. И хотя я очень благодарен вам за то, что вы вернули мне Тома, вам удалось возвратить только тело, но не разум. Без разума Том с таким бы успехом мог бы остаться лежать мертвым в лесу. Если вы сможете исцелить его, то я щедро награжу вас”.

Захов ожидает вашего ответа. В его суровых глазах вы видите неподдельную муку. "Все, что я прощу от вас, это вернуть мне моего Томаса".

Если герои соглашаются помочь, то лорд кивает и благодарит их. Ломти холодной оленины и свинины, испускающие пар тарелки и супом и хлебом и графины с темно-красным вином подаются приключенцам молчаливыми и исполнительными слугами. Лорд ест с героями и отвечает на их вопросы, хотя и довольно сжато. Взгляд его темных глаз часто падает на Томаса, который с жадностью и видимым удовольствием поедает пищу, забыв обо всем на свете. В конце обеда, лорд извиняется и выходит из-за стола, предлагая героям незамедлительно отправиться на выполнение своей миссии.

Разговоры со слугами практически ничего не дают. Они кажутся скрытными и враждебными по отношению к чужакам. Они постоянно оглядываются, не следят ли за ними. Стражи довольно грубы - в лучшем случае они игнорируют героев, в худшем - угрожают им. В замке нет придворных или вельмож. Кажется, будто после исчезновения Томаса жизнь в этом месте остановилась. Если герои пытаются проникнуть в комнаты Томаса, расположенные в замке, то они сталкиваются с толстой и морщинистой женщиной, которая при одном виде Тома захлебывается рыданиями и крепко обнимает его. Это Ольга, старая нянька Томаса.

Ольга отвечает на вопросы героев, хотя и несколько бессвязно, и верность Томасу прослеживается во всем, что она говорит. Именно от неё персонажи узнают о том, что лорд является вдовцом, который даже никогда не задумывался о новой женитьбе. Ольга вырастила Томаса и, по её словам, научила его всему, что он знает. Она что-то бормочет даже тогда, когда ей не задают вопросов, и обращается с Томасом, как с ребенком.

Через некоторое время она внимательно смотрит на его руку. Внезапно она спрашивает его, куда исчез шрам. Если герои интересуются, что она имеет в виду, она лепечет что-то о недавнем несчастном случае во время стрельбы, во время которого юноша поранил руку. Вскоре она забывает про его руку и начинает выговаривать Томасу за то, что он сильно сутулится.

В этот момент герои могут быть направлены прямо в апартаменты Лиссы (в этом случае, приключение продолжается с раздела “Войди в мою Гостиную”) или же они могут отправиться туда, где, по словам горниста, был атакован отряд Томаса.

Охотничий отряд

Засада была устроена в центре древней рощи, расположенной за городом среди густых лесов. Любой житель города может указать героям точное место нападения, так как оно было основной темой всех новостей и слухов в течение последних нескольких дней.

В течение дня, небольшая поляна кажется скорбящей, ибо ветер срывает с деревьев листья так, что они тихо опускаются на траву, подобно падающим слезам. Ночью ветви деревьев скрипят и шуршат так, что напоминают хрип умирающего.

Земля испещрена темно-красными пятнами, безмолвно напоминающими о жизнях, которые были отданы в этом месте. Обрывки кожи и ткани раскиданы по окрестным кустам. Расколотый на части охотничий рог лежит у подножья заляпанного кровью дерева.

Если герои проводят здесь поиски, то с 50% вероятностью они находят две правых перчатки. Одна лежит возле расколотого горна; вторая наполовину скрыта грудой листьев, лежащих в 60 футах отсюда. Они полностью идентичны и на обеих перчатках красуется герб семьи Томаса.

В том случае, если герои начинают подозревать, что Том является ненастоящим Томасом, и обыскивают лес в поисках места, где могут держать настоящего племянника лорда, то герой с навыком Чтения Следов может найти защищенную оберегами пещеру, в которой Граф Страд спрятал Томаса.

Как только герои минуют обереги, они находят Мастера Томаса, связанного и покрытого грязью, но практически целого. Он рассказывает о своем похищении и утверждает, что его возлюбленная, Лисса, находится в опасности. Он пытается убедить героев не рассказывать никому о его спасении до тех пор, пока им не удастся спасти Лиссу, и просит разрешения присоединиться к отряду инкогнито.

Если герои слишком много времени проводят в пещере, то срабатывает заклинание *тревоги*, которое призывает Страда к пещере. В этом случае, Страд пленяет героев и Томаса для того, чтобы не дать им предупредить Лиссу. Перейдите к разделу “Ритуал Дня Изменения” и измените сценарий для того, чтобы учесть новые обстоятельства.

Войди в мою Гостиную

Если герои отправляются к Лиссе днем, то угрюмая женщина отказывается впустить их. Она говорит, что её госпожа спит, и что никто, включая и самого Томаса, не может увидеть её до ужина. Если герои пытаются пройти в дом силой, то женщина призывает трех высоких, хорошо вооруженных людей, призванных подкрепить её настоятельный совет удалиться.

Если отряд связывается с Лиссой после наступления темноты, то она приглашает их войти. В глазах Томаса наконец-то появляется огонек узнавания.

Герои входят в комнату, со всех сторон завешанную красными бархатными занавесями. Лисса предлагает им сесть, отводя Томасу место напротив. Дверь открывается и входит красивая девочка, подающая каждому из присутствующих бокал густого красного вина. Лисса предупреждает, что она будет глубоко обижена, если кто-то откажется поддержать её тост. На самом деле, в вино добавлено усыпляющее зелье. В этот же момент из-за занавесей появляются руки.

Любой оставшийся в сознании герой может сразиться с вампирами-рабами Лиссы. Герои должны сделать броски ужаса в тот момент, когда они понимают, что их окружает как минимум 10 вампиров. Герои могут убить нескольких рабов, но, в конце концов, их просто сомнут численно. Вампирша приказывает взять героев живыми, а не убивать их - для того, чтобы Лисса могла использовать их в ритуале Дня Изменения.

Хотя герои могут вырваться из дома, они будут вынуждены оставить там Томаса – Лисса уводит его с собой в самом начале сражения. Если она пленяет героев, то она отделяет их от Томаса.

Ритуал Дня Изменения

Если герои оказываются в плену, то они приходят в себя в течение следующей сцены.

Этот ритуал является кульминацией плана Страда, направленного против Лиссы. Герои должны принять решение относительно того, кто именно является их главным противником, когда они узнают о том, что такой великий злодей, как Страд, действует против Лиссы, их нынешнего противника. Они могут спасти настоящего Томаса от одного, а то и от двух вампиров, в тот момент, когда Лисса и Страд будут заняты своей собственной драмой, но они не смогут воздействовать на эту драму напрямую. Страд слишком силен, чтобы герои могли победить его, а если они сосредоточатся на Лиссе, то Страд и её слуги будут защищать вампиршу. Граф Страд хочет, чтобы его родственница была только ослаблена, но не уничтожена.

Если вы проводите приключение не в Зейденберге, то Страд не может лично противостоять своей вероломной племяннице. Вместо этого, словами Графа говорит его верный слуга.

Ниже представлены предполагаемые показатели этого слуги.

Слуга Страда, вампир: AC 1; MV 12 (Fl 18); hp 44; THAC0 11; #AT 1; Dmg 1d6+4; SA Высасывание энергии; SD Иммунитет к чесноку и зеркалам, необходимо магическое оружие для нанесения урона, регенерирует 3 хит-поинта в течение каждого раунда; MR 5%; SZ Средний (6 футов высоты); ML Чемпион (16); Int Высокий (18); Al Хаотично-Злое; XP 6,000

Если герои находят настоящего Томаса во время проведения раздела "Охотничий отряд", то он просит героев подождать до того момента, как он разберется в том, что собирается делать Лисса (проще говоря, до конца

ритуала). После этого он отбрасывает охвативший его страх и бросается вперед, чтобы сразиться с Лиссой. При необходимости измените приведенный ниже текст.

Темные фигуры и волки танцуют вокруг кольца факелов. В его центре находится Томас, распятый между двух высоких столбов. Его красивое лицо искажено страхом. Он ужасающе бледен. Широкая, белая повязка с прорезью, заключенной в красные круги, окружает самую хрупкую часть его горла. В кольце появляется Лисса, и её волосы развеваются на ветру. Красное платье из прозрачной шелковой ткани подчеркивает её изящную фигуру. Она проводит своими бледными пальцами по щеке Томаса. Заглянув ей в глаза, он внезапно успокаивается. Лисса поворачивается, обращаясь ко всем остальным.

“Королевство мое – кромешная ночь,
Мою власть над ним никому не превозмочь.
В день смерти моей содрогнулась земля,
И с кровью невинного возродится вера моя”.

С этими словами она откидывает голову, открывая клыки. С рыком удовольствия она погружает их глубоко в горло Томаса. Его тело содрогается, пока она высасывает из него кровь.

Это ужасающее зрелище требует броска ужаса от героев. Если герои свободны, то они могут поспешить на помощь Томасу. Слуги и волки Лиссы не дадут им добраться до своей владычицы или голема. Лисса не обращает внимания на разворачивающуюся вокруг схватку. Спустя пять раундов Том тихо опускается на землю.

Лисса стоит, улыбаясь в экстазе, тогда как по её подбородку сбегает кровь. Неожиданно, голова Лиссы опускается, а её глаза широко открываются. Она содрогается и падает на землю, держась за живот так, будто её сейчас стошнит. Тело Томаса начинает быстро разлагаться.

Из толпы появляется вампир. Стая жутких волков мгновенно выходит из леса, окружая его и Лиссу полукругом. С яростным рыком, вампир набрасывает полосу ткани на шею Лиссы и зажимает ей нос.

В этот момент герои, считающие, что у них появился союзник, должны просто наблюдать за разворачивающейся сценой. Если они продолжают сражаться, то слуги Лиссы пытаются расправиться со всеми, кто не подчиняется их госпоже.

С желчной улыбкой он произносит: "Нет Лисса, ты не должна отказывать от моего дара. Я хочу, чтобы ты насладилась кровью этого чудесного юноши". Черты вампира расплываются, и уже через несколько мгновений перед вами предстает суровое, но в чем-то красивое лицо Графа Страда. Глаза Лиссы расширяются от чувства, которое очень редко можно увидеть на лице вампира - непреодолимого страха. Она несколько мгновений борется безмолвно, а затем медленно вытаскивает кляп изо рта и хрипит: "Что ты сделал со мной? Зачем? Как?"

Страд смеется, а затем успокаивающе произносит: "Почему же, дорогая моя, я наоборот, отнесся к тебе милосердно. Я слышал шепот ветра, и он рассказал мне о том, что ты замыслила заключить союз с пожирателями разумов из другого королевства, чтобы сбросить меня с трона владыки Баровии. Вместо того чтобы отрубить твою прекрасную, маленькую головку и скормить её моим рабам, я решил изменить тебя. Я с радостью приму тебя в своих владениях, где с пониманием и добротой отнесусь к твоим новым потребностями".

"Позаботишься о моих потребностях!" рычит Лисса. "Я покажу тебе...мою силу. Каждую минуту своего бодрствования, я использую для того, чтобы свергнуть тебя. Благодаря моим новым союзникам в этой земле я достигну успеха".

“Ах, дитя мое, у тебя не будет этих минут. Кровь, которую ты выпила, была магической жидкостью, текущей в жилах голема. Твой драгоценный союз теперь станет моим”.

Страд подает едва заметный знак и в круг вступает слуга-вампир, ведущий с собой еще одного Томаса. Он пытается скрыть свой страх с помощью отваги и вызова, написанного на его лице. Томас делает шаг вперед, взмахивая скованными руками.

"Лисса? Это ты? Кто обратил тебя к злу? Я отомщу за тебя!"

"Ты не можешь сделать этого!" кричит Лисса, обращая свои пылающие глаза к Страду.

"Я уже сделал. Спи, Лисса, ты устала. Ты устала, и будешь спать так, если бы уже наступил день, и этот сон будет продолжаться ночами, и так будет много десятков лет. И только постепенно ты будешь вновь обретать власть над ночью. Я боюсь, что в течение многих лет у тебя хватит времени только для того, чтобы поесть, но ни на что большее. Спи Лисса, а потом мы научим тебя уважать своих старших родичей".

Лисса пытается прыгнуть к Страду, но вместо этого падает на руки неживого слуги.

Теперь герои должны действовать. Если Томас свободен, то он пытается пробиться к Лиссе. Если он пленен, то, прежде всего он старается освободиться. Страд собирается забрать с собой как Лиссу, так и Томаса, который занимает важное место в его будущих планах. Если сражение разгорается слишком сильно, то он игнорирует настоящего Томаса.

Граф Страд фон Зарович, Владыка Баровии, некромант 16-ого уровня, вампир: AC 1; MV 12, Fl 18 (C); hp 55; THAC0 11; #AT 1; Dmg 1d6+4; SA +3 к броскам атаки, очаровывающий взгляд, высасывание энергии, заклинания; SD Иммунитет к чесноку и зеркалам, необходимо магическое оружие +2 для нанесения урона, заклинания; MR 15%; SZ Средний (6 футов и 1 дюйм высоты); ML Бесстрашный (20); Al Законно-Злое.

Сила 18/76, Ловкость 16, Телосложение 17, Интеллект 18, Мудрость 17, Харизма 16.

Более подробно Страд описан в сеттинге Равенлофта, в *разделе Домены и Обитатели*.

Ужасные волки (30): AC 6; MV 18; hp 20; THAC0 15; #AT 1; Dmg 2d4; SZ Большой (10 футов длины); ML Средняя (10); Int Полу-интеллектуальные (4); Al Нейтральное, XP 175 за каждого.

Кроме того, в роще находится около 30 вампиров-рабов Лиссы.

Вампиры-рабы (30): AC 1; MV 12, Fl 18; hp 22; THAC0 11; #AT 1; Dmg 1d6+4; SA Высасывание энергии; SD Иммунитет к чесноку и зеркалам, необходимо магическое оружие для нанесения урона, регенерируют 3 хит-поинта в течение каждого раунда; MR 5%; SZ Средний (6 футов высоты); ML Чемпионы (16); Int Высокий (16); Al Хаотично-Злое; XP 4,000.

Облики волков: AC 7; MV 18; #AT 1; Dmg 1d4+1; SZ Средний (3-4 фута).

Возвращение

Несмотря на ослабление, Лисса может выжить в этом сценарии - или с помощью Страда, или в результате вмешательства её собственных слуг. Герои могут столкнуться с ней в любом домене после того, как ей вновь удастся убежать от Страда.

К примеру, герои могут встретиться с Лиссой во время поисков вампиршей определенного магического предмета, который может восстановить её силу (пусть даже частично). Кроме того, они могут столкнуться с ней во время восстановления Лиссой своей агентурной сети, большая часть которой распалась за время её отсутствия.

Лисса может также заняться личным преследованием героев или попытаться опять похитить Томаса. Если Томас исчезает, то Лорд Захов посылает героям сообщение, в котором умоляет найти его.

Муша

И было записано – каждому воздастся за его преступления так, что его станут преследовать ужасающие плоды его собственных деяний. И никто не может избежать этой судьбы. Боги не будут спокойно следить за тем, как жаждущее отмщения сердце правосудия истекает кровью. Каждое наказание является всего лишь отражением преступления.

-выдержки из Тома Закона, найденного в руинах храма Бога Темной Мести в Себуе

Биография

Муша представляет из себя уникального вампира, появившегося благодаря не другому вампиру, а божественному проклятию.

Внешний вид

Муша – худощавый человек 6 футов ростом, чье коричневатое ниспадающее одеяние полностью скрывает тело. Повязка защищает его голову и лицо, оставляя открытыми только молочно-белые глаза. Его голые руки и босые ноги покрыты жестокими шрамами от ожогов.
Когда Муша идет, он движется отрывисто и часто кряхтит, превозмогая боль и неэластичность своего покрытого шрамами тела. В форме стервятника или шакала он двигается более свободно, хотя его облик все равно отражает его проклятие (покрытая шрамами, покалеченная птица или запаршивевший шакал, чья шкура представляет из себя мешанину ожоговых шрамов).

Муша

Пустынный вампир, Хаотично Злой

Armor Class	1	**Сила**	18/00
Движение	15, Fl 18 (C)	**Ловкость**	17
Уровень/Хит Дайс	10+2	**Телослож.**	18
Хит-поинты	82	**Интел.**	17
THAC0	11	**Мудр.**	10
Мораль	16	**Харизма**	5
Кол-во атак	1	**XP**	4,000
Урон/Атаки	1d6+6 (2 атаки в раунд)		

Особые атаки: *Очаровывающий взгляд*, высасывание телесной жидкости (см. текст), может вызвать 10d4 шакалов, может анимировать и контролировать 1d6 пустынных зомби
Особые защиты: Регенерирует 3 хит-поинта в раунд, погружение в воду действует как заклинание *исцеления*, святая вода излечивает 1d6+3 хита
Магическая сопротивляемость: 15%

Форма шакала: AC 7; MV 12; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d2; SZ Средний (4 фута).

Форма стервятника: AC 6; MV 3, Fl 27; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d2; SZ Средний (5 футов).

Муша питается телесными жидкостями своих жертв (в основном, водой, содержащейся в организме), высасывая их прикосновением либо укусом. Высасывание временно облегчает его постоянное мучение от жажды. Высасывание из людей и гуманоидов приносит ему большее облегчение, чем из животных. (В игровых терминах, Муша высасывает один пункт Силы или Телосложения за раунд, но жертва теряет насовсем только один пункт в день – вам решать, какой способности именно. Каждый высосанный навсегда пункт действует на Мушу, как заклинание *лечение серьезных ранений*). Шакалы

обычно помогают ему, вылизывая его шрамы, что приносит небольшое, но частое облегчение.

Подобно многим типам вампиров, Муша может изменять форму, принимая вид либо шакала либо стервятника. Будучи доведенным до ноля хит-поинтов, он превращается в небольшой вихрь («пыльный дьявол») и скрывается в своем пещерном логове, чтобы восстановиться (после 2d4 дней отдыха). Муша также может принимать эту форму по желанию.

Поскольку Себуя мала, Муша всегда может с успехом вызвать 10d4 своих шакалов. Сконцентрировавшись, он может видеть глазами любого подконтрольного ему шакала.

Мушу можно ранить обычным оружием, но чеснок, зеркала и большинство священных предметов на него не действуют. Он может быть изгнан священником только одного из тех богов, которые его прокляли. Вопреки его вампирической природе, святая вода на самом деле излечивает ему 1d6+3 хита, вместо того, чтобы наносить вред. И наконец, солнечный свет не вредит ему.

Его самая устрашающая способность заключается в том, что он может оживлять высохшие трупы своих прежних жертв (1d6) в радиусе 100 ярдов (90 м. – прим. переводчика). Эти существа идентичны пустынным зомби, описанным в *Справочнике Монстров: Дополнение для Равенлофта III*, за исключением того, что они размером с ребенка.

Предыстория

Муша был старшим сыном богатого торговца коврами в пустынном королевстве, известном историкам, как Черная Земля. Он тратил большую часть своего времени (и денег), увиваясь за женщинами из всех слоев общества. Со своей франтоватой внешностью, хорошо подвешенным языком и кошелем золота он завоевал расположение многих молодых дам.

В конце концов, он положил глаз на прекрасную Главную Жену фараона. Она ответила ему взаимностью, и на протяжении многих недель они тайно встречались прямо во дворце фараона.

По мере того, как их роман развивался, они оба начали мечтать о большем, нежели украденные мгновения, которые они делили. Однако их единственным выбором было убийство фараона, что позволило бы Главной Жене выбрать супруга. В качестве ее супруга, Муша мог править вместе с ней, пока наследник фараона не повзрослеет настолько, чтобы править.

Муша, ослепленный любовью, лично воплотил их план. Зная расписание патрулей дворцовой стражи, данное ему Главной Женой, он прокрался в спальню фараона и задушил того во сне. Сделав черное дело, он вернулся к своей любовнице.

Главная Жена взошла на трон и взяла Мушу в супруги после положенного периода траура. Жизнь в королевской роскоши понравилась Муше, так же, как и

возможность развлекаться с дворцовыми служанками, пока Главная Жена была занята государственными делами. Прошло несколько лет, и сын фараона начал приготовления ко дню, когда он взойдет на трон. Муша, не любивший мальчика, понял, что когда тот придет к власти, его беззаботная жизнь может кончиться.

Так он начал замышлять смерть юного наследника. Он намекал Главной Жене о своих мыслях, но вскоре понял, что она любит своего сына слишком сильно, чтобы посчитать его устранение необходимым. В конце концов, Муша сам убил мальчика.

Но когда он покинул место своего преступления, он столкнулся с двумя божествами королевства: Богом Правосудия и Богом Темной Мести. Династия фараонов имела божественную кровь, и Муша зашел слишком далеко. «Ты погасил источник божественного покровительства в Черной Земле», - изрек Бог Правосудия, - «Ты понесешь великую кару за свои преступления против богов и смертных. Как твой народ будет жаждать божественного покровительства и страдать от его отсутствия, так же и ты будешь жаждать и страдать, до тех пор, пока не сможешь восстановить его для них».

Бог Темной Мести сделал жест рукой, и Муша почувствовал, что его рот и глаза наполняются солью, сияние тысячи дней под жарким солнцем терзает его тело, и комната растворяется в яростной песчаной буре. Он визжал от боли и молил о пощаде, его губы двигались в пародии на речь еще много времени после того, как голоса уже не стало.

Когда буря улеглась, Муша обнаружил себя распростертым под пылающим солнцем, среди полузанесенных песком руин. Когда он полз по камням, его тело стонало от боли, медленно приходило осознание. Муша понял, что он стоит на месте прекрасного дворца фараона. Но все изменилось. Было похоже, что с тех пор, как боги покарали его, прошли века.

Муша побрел в пустыню, его кода-то холеное тело страдало от обожженных шрамов. Жажда, еще более мучительная, чем боль в его обожженном теле, поглощала его существо. Среди дюн он скоро обнаружил, что все, что было ему знакомо, ушло – остались только руины.

Он разыскал храм богов, которые осудили его, но только стая шакалов обитала среди поваленных статуй богов. В гневе он кричал статуям: «Как я могу восстановить ваше покровительство, когда все разрушено?! В этом нет правосудия, только месть! Я не заслужил этого!».

В бессилии он повалился наземь. Шакалы осторожно приблизились к нему, но вместо того, чтобы напасть, они начали вылизывать его раны, слегка облегчая его боль. Он прикоснулся к одному, и тут же его жажда отступила. Он сгреб несчастное создание обоими руками, чувствуя, как оно иссыхает под его почерневшими пальцами – даже когда его жажда облегчилась, став терпимой. Так Муша обнаружил способ на время облегчить свою боль, несмотря на ту проклятую судьбу, что уготовали ему боги.

Месяцами он скитался по пустыне, сопровождаемый своими верными шакалами (Муша контролирует шакалов своей вампирической волей). Когда его жажда становилась слишком сильной, он высасывал жидкость из шакала. В конце концов, он обнаружил оазис, но когда он попытался попить воды, она обожгла ему рот как кислота. Проклиная богов, Муша взвыл от такой иронии – его тело жаждет воды, но он может пить ее только из живых существ.

Муша остался в оазисе, рассматривая воду, как символ своей проклятой судьбы. Когда в оазис прибыл маленький караван, он высосал влагу из торговцев и побросал их высохшие тела в оазис, испортив воду, так чтобы никто больше не смог пить оттуда. Когда он закончил это дело, поднялась песчаная буря, и когда она улеглась, Муша, его спутники-шакалы и оазис оказались перенесенными в домен Себуя.

Личность

В Муше все еще кипит гнев на богов, проклявших его. Погруженный в свое собственное отчаяние, Муша не проявляет сострадания к своим жертвам. Он ощущает большее родство с шакалами, нежели с людьми.

Сражение

Будучи устрашающим противником, Муша атакует быстро и яростно, иссушая даже самых крепких оппонентов. Если он снижает Силу или Телосложение жертвы до нуля одной из атак, жертва умирает.

Также он развил ментальный контроль над своей стаей шакалов, и использует их, чтобы загонять жертв в угол. Муша редко ходит без, по крайней мере, 20 шакалов-спутников. Если понадобится, он может призвать на помощь еще до 20 шакалов.

Дикий ребенок

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 3-6 уровней (общий уровень партии должен равняться 27). Хотя оно разработано для домена Себуя, оно может быть легко адаптировано для любого другого мира, в котором есть шакалы и недостаток воды. Если вы хотите использовать свою собственную местность, то переходите непосредственно к приключению.

Себуя описана в приложении *Темные Лорды*, но здесь содержится вся информация, необходимая для использования сценария *Дикий ребенок*, так же, как и большей части дополнительных столкновений.

Предыстория

Оазис Муши возник в южной части Себуи. Поскольку он не проявляет любопытства к окружающему миру и не нуждается в немедленном поиске пищи и убежища, он не знает, что он больше не в пустыне Черной Земли.

Он не исследовал домен за пределами области между его оазисом и руинами города Анхаллы, где он нашел добычу в виде обитающих там диких детей.

По иронии судьбы, эти дети, его добыча – ключ к избавлению Муши. Среди диких детей есть прямые потомки фараонов Черной Земли – незаконнорожденные, но все же наследники. Их сходство с изображениями в Долине Смерти поразительно.

Домен Себуя

Себуя – небольшая пустошь, протяженностью менее 40 миль от края до края. Ландшафт варьируется от мягких песчаных дюн до каменистых равнин и обрывистых гранитных скал. Источники и оазисы разбросаны по домену, но две трети из них либо высохшие, либо испорченные.

Большинство оазисов Себуи окаймлено зарослями тростника, в которых плодятся орды кровожадных москитов. Каждую ночь небо заполняется ими. В северной части домена есть озеро, имеющее красный оттенок из-за залежей минералов. Здесь москиты особенно крупные, и одежда не защищает от длинных хоботков самок. Особенно уязвимо лицо, если только его не закрыть полностью. Незащищенные веки менее чем за минуту распухают настолько, что их нельзя открыть.

Днем пустыня опаляется жаром. И все же, небо зачастую темное, с утра в нем клубятся тучи. Днем тучи могут извергнуть короткий, сильный ливень, но вода быстро впитывается в песок. Иногда небо становится зеленым, потом чернеет, предупреждая о надвигающейся песчаной буре.

К ночи облака всегда рассеиваются, открывая почти лишенное звезд небо, в котором висит оранжевая луна, освещающая скалы и песок янтарным светом.

Долина Смерти расположена в северо-восточной части Себуи. Песчаниковые скалы, высотой от 500 до 1000 футов образуют стены долины. С выступов скал в долину периодически с мягким шипением сыплется песок.

Когда-то в долине находились великие храмы, прославляющие богов этой земли, включая тех, которые прокляли Мушу. Фактически все эти храмы теперь лежат в руинах; остались только высокие колонны.

В долине также находятся великие гробницы, принадлежащие фараонам, благородным, их чиновникам и семьям. Вырубленные в скалах, большинство гробниц являют лежащей внизу долине только свои величественные фасады. Внутри ожидают несказанные сокровища и неизведанные ужасы. Стены над гробницами покрыты изображениями, рассказывающими о наиболее славных деяниях погребенного фараона.

Массивное скальное образование, в которое врезана Долина Смерти, отмечает северо-восточную границу Себуи. Исследователи, пытающиеся вскарабкаться на скалы, чтобы достичь этой границы, обнаруживают, что горы резко

заканчиваются, обрываясь в бездну. Темные тучи цепляются за стены пропасти в сотнях футов ниже края.

Город Анхалла расположен около центра домена, недалеко от входа в долину. Подобно храмам Долины Смерти, город был разрушен временем – расположение зданий отмечено только их фундаментами. В центре Анхаллы расположен обширный оазис. Горстка слепленных из грязи лачуг сменила великолепные городские здания.

Анхалла является основным центром жизни в Себуе. Руины и лачуги наводнены сварливыми обезьянами и злобными бабуинами, которые обворовывают и беспокоят путников, останавливающихся в оазисе. Кроме того, здесь живет несколько дюжин робких, неуловимых детей. Неизвестно, откуда они появились изначально, но говорят, что они, похоже, никогда не взрослеют.

Еще одно заметное место в домене – огороженное стеной поместье в северной части Себуи. Поместье и окружающие его земли в идеальном состоянии, но там обычно не заметно никакой активности… за исключением того факта, что иногда, когда ветер дует в соответствующем направлении, можно услышать слабые звуки музыки и смеха, как будто бы там идет вечеринка. Поместье является домом темного лорда Себуи, Тийет, которая существует, питаясь сердцами живущих. Если вы хотите использовать ее в своей кампании, ознакомьтесь с приложением *Темные лорды*.

Начало приключения

Когда герои пробираются через пустошь Себуи, в пустынном воздухе разносится крик, за которым тут же следует еще один. За небольшим скальным выступом, герои видят темнокожего мальчика, одетого в лохмотья, с растрепанными и нечесаными волосами, стоящего на круглой стене колодца и отмахивающегося большой палкой от стаи шакалов. Мальчишка вопит, что есть мочи, отмахиваясь и отпинываясь от рычащих и тявкающих шакалов. Те герои, которые обладают навыком знания животных или знакомы с шакалами, замечают, что шакалы ведут себя слишком агрессивно.

Шакалы (8): AC 7; MV 12; hp 4 у каждого; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d2; SZ Маленькие (4 фута длинны); Int Низкий (8); ML Элитная (13) (контролируются Мушей); AL Хаоитчно-Злое; Exp 7 за каждого.

В течение двух раундов (если ему не оказана помощь) мальчишка лупит двух шакалов своей импровизированной дубинкой, после чего убегает по пустыне, а грязно выглядящие животные бросаются вдогонку. Отказ помочь мальчику в явно неравном бою – основание для проверки сил. Если герои передумают и попытаются догнать мальчика, они обнаружат шакалов, пожирающих его труп, который выглядит странно высохшим. Далее переходите непосредственно к разделу “Вампир наносит удар”.

Скорее всего, герои помогут мальчику. Когда бой закончен и шакалы изгнаны или убиты, вместо благодарности, мальчишка остается на стене, угрожая им дубинкой и при этом ворча, крича и щебеча им на языке, который никто из

героев не понимает. Фактически, эти звуки больше всего напоминают героям звуки, издаваемые дикими обезьянами.

Будучи одним из диких детей Анхаллы, мальчик, по существу, является животным, и обращаться к нему нужно соответственно. Рейнджеры могут попытаться успокоить его так, как они успокаивали бы испуганное животное, в то время как заклинание *разговор с животными* позволит жрецу или друиду общаться с ним.

Мальчик может дать следующие ответы героям (но отвечает репликами только из одного-двух слов, как показано):

- Как тебя зовут? «Ар».
- Как называется эта страна? «Мир».
- Где твои родители? «Кто?»
- Кто заботится о тебе? «Ар».
- Где ты живешь? [Указывает в направлении Анхаллы].
- Шакалы часто атакуют здесь людей?: «Когда Скабби рядом».
- Кто такой Скабби? «Скабби. Большой. Говорит с шакалами».
- Где Скабби сейчас? [Пожимает плечами, указывает в направлении южного оазиса].

Если герои задают Ару другие вопросы, вы должны решить, способен ли мальчик ответить на них. Если нет, то Ар просто смотрит на героев, непонимающе склонив голову.

В отношении Скабби (детское прозвище Муши), Ар не может поведать намного больше, чем он уже рассказал. Он знает, что Скабби живет в оазисе и что он контролирует шакалов. Он также знает, что любой ребенок, которого коснется Скабби, попадает под его контроль. Ар не понимает, что этот ребенок мертв. Мальчик подведет героев близко к оазису Скабби, но откажется идти туда сам.

Примечание: Если герой использует заклинание *очарование млекопитающего*, чтобы завоевать доверие Ара, то Ар становится слугой героя, демонстрируя степень привязанности, которую большинство котят проявляют по отношению к своим матерям. Он хочет идти туда, куда идет герой, делать то, что делает герой и оставаться с ним любой ценой – даже если это означает последовать за ним в Туманы, когда отряд решит покинуть Себую.

Ар, дикий ребенок, человек мужчина: AC 7; MV 12; hp 4; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d6 (дубинка) или 1d2 (зубы); SZ Маленький (рост 4 фута, 4 дюйма); ML Фанатик (16); AL Нейтральное.
Сила 6; Ловкость 18; Телосложение 11; Интеллект 10; Мудрость 4; Харизма 13.

Если Ар становится последователем и постоянным персонажем в продолжительной кампании, его статистики (особенно Сила, Интеллект и Мудрость) могут со временем увеличиваться, в зависимости от определенных факторов, таких как потребности сюжетной линии, степень вовлеченности персонажей игроков в его тренировку, и количестве записей, которые вы готовы

вести. Возможные пути использования Ара в кампании описаны в разделе *Возвращение*.

Вампир наносит удар

Когда герои наладили контакт с Аром, они также привлекли и внимание Муши. Вампир наблюдал спасение ими его «обеда» глазами одного из шакалов и разгневан из-за срыва своей задачи. Теперь в качестве своей мишени он рассматривает героев.

Независимо от того, сопровождают ли герои Ара в Анхаллу, идут часть пути с ним, или отпускают его и идут в противоположном направлении, зачитайте следующий текст:

Достигнув гребня дюны, вы обнаруживаете себя лицом к лицу с ордой, насчитывающей около двух дюжин шакалов. Они выглядят более запаршивевшими, чем те, которые атаковали мальчишку, и мех одного из них представляет собой сплошную мешанину из шрамов. Стая издает серию жутких, пронзительных завываний и бросается на вас.

Шакалы (15): AC 7; MV 12; hp 4 у каждого; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d2; SZ Маленькие (4 фута длинны); Int Низкий (8); ML Элитная (13) (контролируются Мушей); AL Хаоитчно-Злое; Exp 7 за каждого.

Шакалы достигают героев в конце первого раунда. Муша, изуродованный шрамами шакал, отступает, чтобы вызвать еще одну группу атакующих, пока герои заняты шакалами.

Когда шакалы окружают вас, песок вокруг вас начинает шевелиться, двигаясь под вашими ногами. Из песка вырываются высохшие руки, корчась и хватая вас за ноги. Чуть дальше из песка поднимаются фигуры, и эти фигуры выглядят как дети. Мертвые дети. Их кожа туго обтягивает кости, и песок сыплется из их разинутых ртов, когда они направляются к вам.

Зрелище маленьких пустынных зомби вызывает бросок ужаса. На каждого героя приходится по одному атакующему зомби, и они нападают без колебаний.

Пустынные зомби (различное): AC 7; MV 12; hp 10 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d8; SZ Средний (4 фута); Int Средний (10); ML Бесстрашные (20); AL Нейтрально-Злое; Exp 120 за каждого.

Когда герои заняты и зомби и шакалами, Муша заходит сзади, нацеливаясь либо на того, кто наиболее рьяно защищал Ара, либо на наименее защищенного. Если этот герой заваливает бросок неожиданности против атаки Муши в спину, то Муша получает положительный модификатор +4 к броску атаки. Муша бросается на героя, принимая в прыжке форму человека. Переговорите с этим игроком лично, чтобы обсудить его реакцию на это.

Битва находится в самом разгаре, когда один из ваших товарищей издает душераздирающий крик. Лицо вашего друга искажается от жуткой боли.

Позади него человек в ниспадающем одеянии обхватил руками его ногу. Фигура крепко держится за лодыжку вашего товарища своей почерневшей левой рукой, одновременно впиваясь длинными и острыми ногтями в бедро. Покрытый шрамами человек погружает длинные клыки в тыльную сторону колена вашего друга.

Атакованный герой должен сделать бросок ужаса с отрицательным модификатором +2.

Когда его жертва освобождена (или мертва), Муша бросается в бой с остальными членами группы. Он не убегает, пока не потеряет 60 или более хитов. В этом случае, он превращается в стервятника и улетает. Будучи уменьшенным до ноля хитов перед тем, как он смог отступить, он превращается в маленький пыльный дьявол и отправляется в свое логово для регенерации.

Возвращение

Восстановившись после атаки, Муша может вернуться и досаждать героям снова и снова. Поскольку Муша не привязан к Себуе, он может даже последовать за героями в Туманы, если они решат покинуть эту выжженную землю.
Поскольку Муша был создан божественным проклятием, то лучший способ уничтожить его – снять проклятие. Однако убедить злодея изменить свое поведение зачастую сложнее, чем просто уничтожить его, как в плане риторики, так и в ролевом плане. Герои должны исследовать свою «добычу» и раскрыть его историю, или убедить его рассказать ее.

Чтобы снять проклятие, вампир должен отказаться от питания детьми, и вместо этого учить их знаниям о богах и традициям его древнего народа. По мере того, как наследники фараонов постепенно осознают свое наследие, шрамы Муши начинают излечиваться, и, в конце концов, он возвращается к своей привлекательной смертной форме. Он может даже насладиться несколькими годами в своем прежнем качестве, пока наследник не повзрослеет настолько, чтобы покинуть Равенлофт через Туманы и вернуться в Черную Землю, чтобы заявить права на королевство. Когда это время придет, Муша навсегда превратится в красный песок.

Если герои останутся в Себуе, они могут познакомиться с детьми Анхаллы. Тайна, окружающая их вечную юность и их связь с проклятием и избавлением Муши, могут лечь в основу отдельного приключения. Вы должны направить героев к обнаружению таких подсказок, как обнаружение ребенка, напоминающего изображение фараона в Долине Смерти, или подслушивание того, как Муша проклинает приговоривших его богов, частично раскрывая, таким образом, природу его состояния. Такие подсказки могут помочь героям выполнение задание, состоящие в окончательном уничтожение вампира.

В кампании, поощрение того, чтобы герой стал опекуном и учителем Ара может предоставить интересные возможности для отыгрыша. Ар также может быть использован для того, чтобы повергнуть героев в истинный ужас, показав, насколько жестоким может быть сеттинг Равенлофт.

Вы должны изобразить Ара с положительной стороны, как мальчика, который, несмотря на суровость жизни в Анхалле, остался невинным. Хотя изначально он обременителен и вызывает раздражение (постоянно копаясь в снаряжении героев и т.п.), позвольте Ару в конце концов завоевать их уважение демонстрацией храбрости, самоотверженности или глубокой привязанности ко всем членам партии.

Когда герои привяжутся к Ару, как только он поймет суть использования столовых приборов за обеденным столом, как только он начнет показывать некоторые способности в том классе, в котором его тренируют герои, вы должны дать тьме Равенлофта коснуться Ара каким-либо ужасным образом. Например, вы можете позволить врагу героев похитить Ара, или дать ему пасть во время битвы жертвой какого-нибудь проклятого ужаса вроде Муши.

Независимо от обстоятельств, в эмоциональном плане Ар должен стать лишь тенью былого себя, возможно даже безнадежно сумасшедшим. По крайней мере, его невинность должна быть сокрушена и сменена жестокостью, гневом, или полной интроверсией. Такой сценарий, будучи сыгранным правильно, может быть более леденящим душу и пугающим, чем любое количество вампиров. Это может также дать героям повод для мести и/или правосудия, вовлекая их в следующее приключение. (Об успехе вышеописанного сценария можно будет судить по степени огорчения игроков).

Мукситизаджал

Тарсон знал, что это всего лишь ночной кошмар, но не мог избавиться от липких щупальцев страха по мере того, как он пробирался через сети, сплетенные его дедом. В волнах было что-то странное, что-то смертоносное, но никто не слышат его криков, никто не видел, как его губы произносили вновь и вновь: "Не входите в воду..."

-Страшная история Старого Шарки

Биография

Некогда Мукситизаджал был лордом города икситксачитл, который находился в мире, который практически полностью был покрыт океанами. Он управлял более, чем 500 воинам и вампирами икситксачитла.

Внешний Вид

Мукситизаджал (Mik-Zit-za-jal) напоминает ската-манту с размахом крыльев в 10 футов и длинным, покрытым шипами хвостом. Его задняя или спинная часть окрашена в серый цвет, тогда как подбрюшье или нижняя часть сияет белым цветом. Подобно большинству скатов, рот Мукситизаджала находится на нижней стороне его тела и наполнен острыми, длинными зубами. Два верхних

зуба особенно велики, что указывает на его вампирическую сущность. Его глаза-щели мерцают оранжевым светом у него на спине.

Мукситизаджал

Великий вампир-икситксачитла, Хаотично-Злой

Armor Class	6	**Сила**	18/76
Движение	Sw 18	**Ловкость**	18
Уровень/Хит Дайс	8+8	**Телослож.**	16
Хит-поинты	72	**Интел.**	14
THAC0	13	**Мудр.**	12
Мораль	14	**Харизма**	17
Кол-во атак	1	**XP**	4,000
Урон/Атаки	3d4 (укус) или 1d10 (удар хвостом)		

Особые атаки: *Высасывание энергии* (два уровня за каждый укус)
Особые защиты: Необходимо магическое оружие для нанесения урона; обладает иммунитетом к заклинаниям сна, удержания и очарования; регенерация; чернильные брызги
Особые слабости: Получает 1d6 единиц урона в раунд, оказавшись под лучами солнца
Артефакт: Жемчужина порабощения.

Вампиры икситксачитла упомянуты в приложении Книги Монстров и несколько подробнее описаны здесь. Подобно большинству других вампиров Мукситизаджал активен только по ночам. Солнечный свет наносит ему 1d6 единиц урона в течение каждого оборота. К моменту восхода солнца он опускается на дно моря и зарывается в ил.

Жемчужина порабощения: Жемчужина, размером с кулак, свисает с коралловой цепочки. Она была создана много лет в родном мире Мукситизаджала для того, чтобы помочь лорду подчинять своих слуг. Её силы были извращены роковыми энергиями Равенлофта. Теперь жемчужина порабощает всех жертв (за исключением своего владельца) в радиусе одной мили, Мудрость которых меньше 16. Объекты воздействия жемчужины вынуждены бесконечно повторять все то, что они делали или испытывали в течение одного дня (таким образом, воздействием жемчужины напоминает ситуацию, представленную в фильме День Сурка, хотя она скорее пугает, чем вызывает смех). На рассвете жертвы могут сбросить власть жемчужины, хотя для этого им необходимо сделать успешный спас-бросок против заклинания. Проклятье обладания артефактом постепенно заставляет владельца жемчужины ненавидеть всех своих сородичей. Жемчужина может быть уничтожена в том случае, если кто-то опустит её в сизигийный прилив (наиболее высокий уровень прилива в дни, непосредственно после новолуния или полнолуния), полив вином, виноград которого был сбит ногами эльфов.

Предыстория

Когда он был еще очень молод, Мукситизаджал был избран для того, чтобы стать наследником великого вампира икситксачитл. Первое, что он сделал после перерождения, это вогнал коралловый осколок в сердце своего создателя. От своего предшественника он унаследовал аккуратное ожерелье, на котором

висела *жемчужина порабощения*. Этот магический артефакт постоянно заставлял окружающих покоряться своему владельцу, но и цена, которую тот был вынужден заплатить за это, была высока. Год за годом, ненависть Мукситизаджала к его сородичам росла.

В один из дней, советник осмелился раскритиковать технику охоты лорда. Вихрем метнувшись вперед, Мукситизаджал вонзил свои зубы в дерзкого сородича! К ужасу его подводного двора он высосал кровь своего советника. В этот день Мукситизаджал добавил к своей тирании еще и каннибализм. В течение каждого дня он обвинял одного из воинов или придворных в непокорстве или измене, а потом высасывал их кровь на месте.

В конце концов, один из других икситксачитл освободился из-под власти жемчужины и возглавил всеобщее восстание. Мукситизаджал бежал от своих преследователей, забрав с собой *жемчужину порабощения*. Он плыл так долго, что уже начал думать, что, сам того не замечая, повернул назад и направляется прямо в зубы своим врагам. Когда паника прошла, он заметил, что оказался в темных соленых водах у берегов большого болотистого острова. Силы Равенлофта заявили свои права на монстра-вампира.

Как только Мукситизаджал оказался в стране Туманов, он начал плавать по окрестным водам, выискивая пищу. Столетия высасывания крови практически лишили его возможности питаться тем, чем питались все остальные его сородичи, но жемчужина поработила несколько существ, и они позволили оставаться ему в живых до тех пор, пока вампир не оказался возле небольшой деревушки.

Хотя вероятность встречи с Мукситизаджалом особенно высока в окрестностях Сурани, любые субтропические или тропические воды могут стать его домом. Вполне возможно, что он временно окажется в море Печалей; после кратковременного столкновения с героями, Туманы должны вернуть Мукситизаджала и его жертв в родные для него воды. Он не входит в контакт с владыками здешних доменов.

Личность

За исключением того, что он лишен общения со своими сородичами, Мукситизаджалу нравится его новый дом. Он еще не понял, что именно изменившаяся жемчужина заключения увлекает в воду все новых и новых пловцов, облегчая его охоту; он просто наслаждается легкостью, с которой ему удается настигать свои жертвы.

Сражение

В отличие от большинства других вампиров, вампиры-икситксачитлы и великие вампиры-икситксачитлы не могут очаровывать своих жертв, принимать газообразную форму или использовать другие вампирические способности, связанные с изменением облика. Вместо этого они вынуждены полагаться на грубую силу.

Мукситизаджал обычно атакует своих противников в лоб. Иногда он скрывается на илистом дне моря и атакует пловцов снизу. (При этом он не вызывает модификаторов к броску ошарашивания жертвы, так как Мукситизаджала нельзя назвать очень незаметным). Когда он погружает зубы в тело своего противника, он наносит ему 3d4 единиц урона и высасывает два уровня. В последующие раунды, вампир наносит 1d6 единиц урона и продолжает вытягивать уровни несчастного, если ему не удается сделать бросок перегрузки, чтобы высвободиться из его челюстей.

Если Мукситизаджалу угрожают сзади или сбоку, он использует свой хвост, заканчивающийся шипом, подобно кнуту, наносят 1d10 единиц урона (но, не высасывая уровни). Так как его глаза могут вращаться на 360 градусов, ошарашить Мукситизаджала очень и очень сложно. Тем не менее, тот, кто атакует его снизу (направляя удары в брюшную часть) получает положительный модификатор +2 к броскам атаки.

После потери 50 или более хит-поинтов, Мукситизаджал высвобождает поток кроваво-красной жидкости, которая окутывает все в диаметре 100 футов. Он атакует так, как и обычно, тогда как все остальные существа, оказавшиеся в этой области, получают отрицательный модификатор -2 к броскам инициативы, и -4 к броскам атаки.

Если количество хит-поинтов Мукситизаджала опускается до 0, то его тело превращается в облако красной жидкости, которая оседает на дно и впитывается в ил. Спустя двадцать четыре часа, Мукситизаджал поднимается со дня моря, полностью выздоровевший.

Ритуал Повторяется

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 3-5 уровней (общее количество уровней должно достигать 20). Рекомендуется, чтобы у героев был как минимум один магический предмет вооружения и чтобы большая их часть (или все) обладали навыком плавания. Вы также можете просмотреть разделы *Задержка Дыхания* (глава 14 Книги Игрока) и *Подводное Сражение* (глава 9 Книги Мастера).

Предыстория

Неподалеку от места появления Мукситизаджала в небольшой рыбацкой деревушке жила жрица. Рыбаки почитали и боялись Мадженку за её травяные настои и горячий нрав. Мадженка старательно скрывала свою неспособность пересекать открытую воду от местных жителей. В действительности, она хитро инициировала проведение в селении ритуала, призванного помочь ей преодолеть это ограничение.

Каждый год в день летнего солнцестояния один из рыбаков прыгал в воду с причала и плыл к небольшому острову, расположенному примерно в миле от берега. Когда пловец возвращался с веткой редкого растения в руках, Мадженка благословляла рыбацкий флот деревни на будущий год и накладывала заклинание, призванное оберегать его от штормов.

Во время ритуала, проходившего в том году, Мукситизаджал как раз исследовал здешние воды в поисках пищи. Вампиру понравился вкус пловца, и он оставил свою *жемчужину заключения* среди обломков корабля, лежащих неподалеку от берега, надеясь привлечь тем самым еще больше пловцов. Тем не менее, вместо того, чтобы просто поработить всех жертв в радиусе одной мили, как это было раньше, теперь жемчужина заставляет жителей деревни раз за разом переживать последние двадцать четыре часа - день ритуала. Каждый вечер с наступлением сумерек избранный рыбак отправляется на остров для того, чтобы добыть ветку растения. Каждый день Мукситизаджал пожирает еще одного пловца.

Мудрость Мадженки даровала ей иммунитет от воздействия артефакта. Она поняла, что некто воздействует на восприятие окружающего мира её односельчанами, и предположила, что природа этого воздействия связана с магией. Она также видела гигантское существо, напоминающее ската, в воде.

Когда она пыталась убедить жителей деревни отказаться от проведения ритуала, то они вышли в море на своих лодках, и вампир перевернул одну из лодок и сожрал сидящих там рыбаков. Когда она попыталась убедить рыбаков в том, что в море появился огромный монстр, они вышли в море на своих лодках для того, чтобы убить его, но только стали новыми жертвами Мукситизаджала. Разгневанная утратой своего драгоценного растения и страшащаяся того, что в результате ненасытности Мукситизаджала от населения деревни не останется никого, Мадженка послала за героями, которые смогут уничтожить зловещее существо и - как только она убедится в его существовании - добыть его артефакт.

Приключение начинается

Если герои еще не странствуют по Сурани - после приключения *Ночь Бродячих Мертвецов*, к примеру - или в родных водах Мукситизаджала, то найдите причину, по которой они могли бы туда отправиться. Возможно корабль, на котором они путешествовали, попал в шторм или заблудился в густом тумане и подошел к деревне, чтобы пополнить запасы, или же Туманы просто поглотили персонажей. Приключение начинается с того, что герои прибывают в деревню на закате.

Приближается ночь, и легкий ветерок доносит запах океана, соленой воды и дыма, когда вы приближаетесь к селению, состоящему из множества хижин, разделенных узкими полосками земли. С многих деревянных домов уже слезла краска, а их ставни сломались. Многие окна заколочены, и на некоторых дверях видны странные символы, состоящие из костей, перьев, мертвых насекомых или лягушек, прибитых к дереву. Воздух наполнен смехом и в деревне ощущается атмосфера радости.

В Сурани герои оказываются в Порт д’Элькоре; во всех остальных местах вы сами можете придумать название городу. Улицы кажутся пустынными, но если герои следуют за доносящимися издалека звуками, то вскоре они достигают дома с открытыми окнами и дверями, из которого слышен громкий смех. Пока герои смотрят на это, из толпы, собравшейся вокруг дома, выходит молодая

девушка с темными волосами и бегом приближается к ним. Она обнимает персонажа с самой высокой Харизмой и весело кричит:

“Присоединяйтесь к нам, странники! У меня прекрасные новости! Сегодня ночью мой брат был избран для путешествия!” Когда она начинает подталкивать вас ко всем остальным людям, их толпы выходит молодой юноша, которому еще нет и двадцати. Он облачен в длинные, белые одежды. Цветочная корона окружает его голову, располагаясь под невообразимым углом.

Девушка называет себя Амией и говорит, что её брат, Жак, был избран в качестве ритуального пловца. Они предлагают целые блюда посыпанной пряностями рыбы каждому герою, который присоединяется к празднику. Трое музыкантов играют на банджо, аккордеоне и барабане веселую музыку. Если герои отклоняют предложение девушки, то пропустите раздел *Ужас Вдали от Берега*.

Сделайте момент с праздником таким долгим, каким позволяют его сделать герои. Постарайтесь добиться того, чтобы персонажи испытали симпатию к Амие и Жаку, рассказав им о трагическом прошлом этих молодых людей (они осиротели после жестокого шторма), об их надеждах (она принимает участие в работе рыболовного флота деревни, он надеется стать жрецом) и продемонстрировав героям их поразительную красоту. Подробные рассказы о том, чем занимаются они, и другие жители деревни, пригодятся в последующих частях этого приключения для того, чтобы вызвать у героев ощущение дежа вю - жители деревни забывают о любой информации, которой они делятся с героями в данный момент, и будут повторять уже сказанное завтра. Просто сделайте заметки того, о чем и с кем говорили герои, если вы хотите добиться того, чтобы герои испытали нечто подобное.

Если кто-то из героев начинает расспрашивать деревенских жителей о путешествии, то один из жителей деревни рассказывает о том, что это путешествие является величайшей честью, которая может быть оказана жителю деревни. Так как Жак вот-вот начнет его, героям просто нужно немного подождать.

Ужас Вдали от Берега

Дикое настроение толпы, царившее всего несколько мгновений назад, неожиданно исчезает, когда процессия начинает свое движение. На берег подобно занавеси опускается атмосфера торжественности, в результате чего замолкают даже самые юные из детей. С Жаком во главе, жители деревни идут по её узким улочкам, терпеливо дожидаясь отставших, и распевая монотонный гимн.

Когда они достигают причала, процессия состоит уже из 200 человек. Их песня одновременно воодушевляет и леденит кровь. Даже если герои не принимали участия в празднестве, они замечают идущую по причалу процессию.
После этого облаченный в черное человек произносит молитву во славу урожаю и Жак раздевается. Его сестра целует его в лоб, и юноша погружается в воду.

"О могучий страж, прими этого юношу в свои объятья. Защити нас от гневных приливов своего недовольства и заполни наши сети рыбой", произносит мужчина в черном.

Пока Жак плывет по темным волнам, вы замечаете, как по воде пробегает рябь. Рябь исчезает, и спустя мгновение тело Жака поднимается из воды, и вы видите, что руки и ноги несчастного молотят по воде. Когда он падает обратно в воду, вы видите, что под поверхностью воды проскальзывает что-то длинное и едва различимое в темных водах моря. Юноша издает крик боли и странное существо исчезает под водой.

"Обычно все происходило иначе", со страхом произносит Амие.

Один из рыбаков шепотом отвечает ей. "Возможно, боги испытывают нас. Возможно, мы чем-то прогневили их". Икситксачитла вновь появляется на поверхности, и тело Жака начинает быстро удаляться от берега, тогда как он продолжает оглушительно кричать.

"Что-то не так", кричит Амие, но толпа продолжает петь.

Если герои пытаются спасти Жака, то оказывается, что они бросаются ему на помощь слишком поздно: Когда они достигают его, несчастный уже мертв и его ноги жестоко истерзаны (Мукситизаджал обожает играть со своей "пищей"). Независимо от успешности или безуспешности их стараний, действия героев, направленные против существа, вызывают недовольство встревоженной и разъяренной толпы.

Жители селения, люди 0-ого уровня (50): AC 10; MV 12; hp 5 у каждого; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d4+1 (мачете); SZ Средний; ML Устойчивая (11); Int Средний (8); Al Нейтральное.

Большинство жителей деревни считает, что они не должны вмешиваться в путешествие пловца - и что, возможно, именно присутствие незнакомцев привело к таким ужасным последствиям. В зависимости от действий героев решите, будут ли рыбаки прямо отвергать все попытки героев поговорить с ними или просто будут шептаться за их спинами. Независимо от того, останавливаются ли герои на ночь в деревне или за её пределами, на следующее утро они встречаются с Мадженкой.

Вмешательство Мадженки

Если герои остаются в деревне, то на следующее утро они замечают, что вся враждебность, которую испытывали к ним вчера её жители, исчезает. Рыбаки радостно приветствуют их и начинают расспрашивать об их путешествиях так, если бы персонажи только что прибыли. Если кто-то из героев начинает спрашивать кого-то из рыбаков о произошедших на вчерашнем празднике событиях, то тот заявляет, что ничего об этом не помнит. Как только герои начинают задумываться об этом любопытном поведении жителей деревни, они встречаются с темнокожей женщиной, облаченной в разноцветные одежды.

Прикрепленные к её наряду со всех сторон костяные и деревянные амулеты, а также странные украшения, позванивают в такт каждому движению жрицы. Её голова замотана в тюрбан, состоящий их причудливо связанных тканей, к которым прикреплены перья и небольшие косточки. Темные глаза внимательно смотрят на вас. Она знаком показывает вам следовать за ней, после чего разворачивается и уходит.

Если герои отказываются идти за жрицей, то используйте любые несловесные знаки и трюки, которые могут убедить их следовать за жрицей, включая долгие пристальные взгляды, другие движения, или даже демонстрацию мешочка с золотыми монетами, призванного соблазнить самых алчных членов отряда.

Мадженка приводит их в свою хижину в двух милях от деревни. Она отвечает на вопросы героев только тогда, когда они оказываются внутри. Там она представляется и обрисовывает известную ей ситуацию: Скатоподобное существо, которое они видели прошлой ночью, уже две недели живет неподалеку от деревни. Какая-то магическая сила или артефакт, которым обладает эта тварь, заставляет деревню - её деревню - раз за разом переживать день проведения ритуала. Если герои отказываются верить ей, то она зловеще предсказывает, что им еще придется испытать это на себе. Она объясняет, что ей удалось создать растительные фетиши (по одному на героя, каждый из них действует в течение 1d4+1 дня) для защиты персонажей от порабощающего воздействия артефакта и просит помочь ей уничтожить монстра.

Кроме всего прочего, Мадженка обеспечивает героев информацией. Во-первых, существо обладает иммунитетом к яду (она пыталась отравить пловца сильным, медленно действующим ядом - к сожалению, он не оказал никакого воздействия на тварь). Во-вторых, это существо появляется только ночью. Две этих особенности свидетельствуют об вампирической природе Мукситизаджала. Снаряжение, которым обладает Мадженка, включает в себя следующее:

1. Три маленьких болотных лодки. Каждая из них может нести до четырех человек и оснащена веслами. У каждой лодки всего один корпус.

2. 200 футов веревки. В деревенской лавке есть еще веревки, которые продаются по стандартной цене, указанной в Книге Игрока.

3. Железные крюки (кошки): В деревенской лавке есть еще один крюк, который продается по стандартной цене, указанной в Книге Игрока.

4. Магическое оружие: У жрицы есть гарпун +1, реликвия со старого корабля.

5. Дыхание под водой: Мадженка обладает двумя таблетками подводного дыхания, созданными из болотных трав. Она говорит, что каждая из них действует в течение тридцати минут.

Мадженка, жрица 3-его уровня: AC 9; MV 12; hp 25; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d6+1 (булава, сделанная из черепа лисы); SA и SD Заклинания; SZ Средний (5 футов, 6 дюймов высоты); ML Устойчивая (12); Al Хаотичное-Доброе; XP 650.

Сила 9, Ловкость 14, Телосложение 9, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 10.

Заклинания: 1-ый уровень - *благословение* (x2), *волшебный огонь, запутывание*; 2-ой уровень - *очарование человека или млекопитающего, нагревание металла.*

Возможно, герои не поверят Мадженке или отвергнут её фетиши. В этом случае, любой член отряда, Мудрость которого ниже 16, оказавшийся в области воздействия жемчужины (проще говоря, в пределах селения) должен сделать спас-бросок против заклинания. В случае провала персонаж попадает под воздействие жемчужины (прекрасная возможность для отыгрыша) и может даже быть избран в качестве пловца.

Как только герои составляют подходящий план, или если они полностью игнорируют Мадженку, то они могут возвратить в селение. Жители деревни приветствуют их так, если бы они только что прибыли, и возвращаются к обсуждению того, кто будет избран сегодня ночью для ритуального заплыва. Если герои пытаются рассказать о том, что все это уже произошло вчера, то рыбаки просто отказываются слушать их. Если персонажи начинают спрашивать о Жаке, то жители деревни спокойно предполагают, что он отправился со своей сестрой и рыболовным флотом на ловлю утром. Местные жители убеждают героев не беспокоиться - молодежь всегда пытается избежать выполнения своих обязанностей.

И вновь с наступлением сумерек в деревню приходят музыка, смех и танцы. В этот раз, ритуальное путешествие выпадает на долю Амие. Она убеждена, что Жак, скорее всего, готовит ей сюрприз - "он обязательно появится, вот увидите!". Постарайтесь вызвать у героев страх, настойчиво повторяя те же описания, что и вчера. Жители деревни отвергают все аргументы героев, и если они пытаются остановить Амие силой, то рыбаки начинают драку.

Заплыв Амие заканчивается так же, как и путешествие Жака, которое произошло прошлой ночью.

Поиски икситксачитла

В течение дня подводные поиски монстра с 1% кумулятивной вероятностью выведут героев на его место отдыха - область ровного дна, где он зарывается в ил (большая часть дна в окрестностях деревни покрыта кораллами, скалами, водорослями и обломками кораблей). Вероятность обнаружения монстра возрастает до 3%, если кто-то из персонажей использует таблетки подводного дыхания или подобную им врожденную способность организма. В течение каждого нового дня жители деревни выбирают нового пловца, и еще одна невинная душа отправляется в океан, навстречу своей смерти.

Герои могут попытаться атаковать монстра или пленить его. Сети не могут удержать это существо, и только магическое оружие пробивает кожистую шкуру Мукситизаджала. Тем не менее, крюк, на который наложено заклинание благословения, так же способен ранить его.

Если персонажам удается поразить Мукситизаджала магическим гарпуном +1, то вампир сразу же пытается уплыть. Он очень могуч, и может проплыть значительную длину веревки (100 или более футов) на максимальной скорости. Его силы достаточно, чтобы перевернуть целую болотную лодку - герои, снаряжение и все остальное оказывается в воде - когда вампир уходит на глубину. Подобно китобоям старины, герои могут совершить "экскурсию на дно", где находится монстр. Конечно же, они могут предпочесть обрезать веревку или прыгнуть в воду, чтобы не утонуть. Вы можете послать на помощь особенно беспомощным или неудачливым героям кого-то из рыбаков.

Во время ближней схватки, герои с 15% вероятностью замечают вампирические зубы монстра (100% вероятность, если герой смотрит прямо на зубы или подвергается укусу).

Возвращение

Если героям удается уничтожить *жемчужину порабощения*, то Мукситизаджал отправляется на поиски более легкой добычи, возможно, атакуя рыболовецкий флот другой деревни. В конце концов, герои должны обнаружить его вампирическую природу.

Чтобы уничтожить это существо, герои должны вонзить ему в сердце осколок коралла, а потом вытащить тело монстра на пляж, где оно сгорит при солнечном свете и превратится в облако красного дыма. Жрица (или персонаж-друид) знает, что "сердце" Мукситизаджала находится в двух футах ниже его глаз.

Независимо от того, удается ли героям завладеть *жемчужиной порабощения*, их знания об её существовании окажутся бесценными при столкновении с Мулгером Д'Аджастом в приключении *Дорога к Свободе* на странице 86.

Леди Аделин

Я узнала, что на самом деле в этой противоположности красоты есть нечто прекрасное: Есть некая поэтичность в том, что ты берешь кожу крестьянской девочки или юноши и превращаешь их в нечто - да, это можно назвать творчеством. Или, лучше всего, превращаешь энергию и силу воодушевленного лидера в разлагающуюся бездну отчаяния. Это, лорд мой, истинная сущность вампиризма моего рода.

-Из дневника Джозефа Мертелса, разговор между Бароном Уриком фон Харьковым и его верной слугой и защитницей, леди Аделин

Биография

Леди Аделин является эльфийкой-Сильванести с Кринна. Тем не менее, все, что осталось от бывшей Аделин, это сильная преданность и ненасытная агрессивность, которые успешно используются её господином, Бароном фон Харьковым. Аделин никогда не предаст его.

Внешний Вид

Леди Аделин является худощавой эльфийкой, рост которой не превышает 5 футов и 5 дюймов. Её светлые волосы свободно падают на спину, скрывая заостренные эльфийские уши. Тонкая вуаль скрывает сияющие зеленые глаза, аккуратные вампирские зубы и искаженное, покрытое шрамами лицо. У неё бледная, но гладкая кожа.

Аделин носит кожаную тунику поверх свободной, удобной рубашки и юбки. Золотой медальон свисает с её шеи на кожаном ремешке. На спине у неё висит длинный лук +1 и колчан с тридцатью стрелами с костяными наконечниками. С кожаного пояса свисают длинный меч и кинжал. Лук и стрелы кажутся самыми обычными; их магические свойства могут быть выявлены только с помощью соответствующих заклинаний или экспериментов.

Кроме того, у неё на поясе висит пара кожаных перчаток, которые она использует тогда, когда вынуждена прикасаться к растениям.

Леди Аделин

Эльфийская вампирша, законно-злая

Armor Class	2	**Сила**	18/01
Движение	15	**Ловкость**	18
Уровень/Хит Дайс	7+3	**Телослож.**	15
Хит-поинты	45	**Интел.**	17
THAC0	13	**Мудр.**	12
Мораль	19	**Харизма**	-5
Кол-во атак	в зависимости от оружия	**XP**	15,000

Урон/Атаки: Стрелы 1d8 (+1 за длинный лук), длинный меч 1d8 (+3 за Силу), кинжал 1d4 (+3 за Силу), удары голыми руками (наносят 1d4 единиц урона)
Особые атаки: *Парализующий лик* (жертва не может двигаться в течение 1d4 раундов после того, как увидит её лицо; спас-бросок снимает паралич, но при результате 1 при броске жертва умирает), общий положительный модификатор +6 к броскам атаки со стрелковым оружием, превращение в дикого или гигантского орла, заклинательные способности, убивает любое растение одним прикосновением, может управлять 3d6 волками, 5d6 хищными птицами или 6d6 маленькими млекопитающими (прибывают в течение 1d6 оборотов);
Особые защиты Необходимо магическое оружие для нанесения урона; регенерирует два хит-поинта в раунд, может переходить из одного растения в другое (убивая растение), не подвергается воздействию зеркал, священных символов, чеснока или святой воды, обладает иммунитетом ко всем очаровывающим заклинаниям, получает половинный урон от магического огня и основанных на холоде заклинаний, обладает иммунитетом к яду и болезням.
Особые слабости: Нахождение за пределами зданий или под землей после заката наносит 1d4 единиц урона в течение раунда при отсутствии регенерации, свежий (добытый в течение ближайших шести часов) сок лиственного дерева наносит 2d4 единиц урона, не может пересечь ненарушенную линию из цветочных лепестков, сорванных в течение последних двадцати четырех часов.
Заклинательные способности: 1-ый уровень - *проход без следа и невидимость для животных* (по желанию), *запутывание*; 2-ой уровень - *искажение дерева*;

3-ий уровень - *силок* (snare), *рост шипов*; 4-ый - *змейки-палочки, гигантские насекомые*; 6-ой - *защита от животных* (anti-animal shell) (x3) *стена шипов*.

Облик дикого орла: MV 1, Fl 30(C); #AT 3; Dmg 1d2/1d2/1; все остальное, как в облике вампира.

Облик гигантского орла: MV 3, FL 48 (D); THACO 20; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/2d6.

Предыстория

Будучи агрессивным ребенком, Аделин предпочитала строгую одежду и простые манеры изысканным одеяниям и лесным дорогам своих сородичей. Именно её необычные склонности сделали Аделин прекрасным кандидатом в авантюристы. Когда она только достигла совершеннолетия, Аделин успешно вступила в элитную кампанию авантюристов и покинула свою родину. Вскоре она зарекомендовала себя, как прекрасный лучник и мечник. Её непосредственные начальники восхваляли молодую Сильванести.

На пятый год работы в кампании, Аделин обрела достаточный опыт и достигла необходимого ранга в кампании для того, чтобы возглавить свой собственный отряд. Её первой миссией стало нахождение и последующее уничтожение тайного храма, принадлежащего злобным культистам. Бой был долог и тяжел, и после многих лишений и потерь Аделин оказалась в плену. Жрецы подвергли её темным, загадочным ритуалам, смысла которых она не понимала, и, в конце концов, она была искалечена и обезображена до неузнаваемости.

Лежа в оковах глубоко в катакомбах под храмом Аделин молилась об отмщении. И мягкий голос ответил ей. Изящная эльфийская девушка вышла из теней, и её лицо было настолько бледным, что казалось сияющим. Её клыки блестели в тусклом свете факелов. Ослабевшая и скованная, Аделин не могла сопротивляться нападению вампира. Когда несчастная пришла в сознание, вампирша исчезла.

Когда стражник культа пришел проверить состояние своей пленницы, одного взгляда на её лицо оказалось достаточно для того, чтобы он умер на месте. Захватив ключи, Аделин сбросила свои цепи, а затем отдалась яростной мести. Когда она пришла в себя, её миссия была закончена - хотя при этом ей пришлось пожертвовать своим отрядом и своим рассудком. Она исчезла в приближающейся буре.

Когда дождь закончился, эльфийская мечница оказалась в земле, которая называлась Валаканом. Она также обнаружила, что не может выносить тьму ночи. Растения увядали от её прикосновения, когда она продиралась через них в поисках убежища. Оказавшись внутри небольшой хижины, она наложила на себя заклинание света, чтобы рассеять болезненную тьму. Так Аделин стала эльфийской вампиршей.

В конце концов, правитель Валакана, Барон Урик фон Харьков, заметил её и пригласил в свою крепость. Они стали друзьями, так как их объединяли схожие

нужды и взгляды на жизнь. Тогда как большинство людей не могли выносить ужасного внешнего вида Аделин, фон Харьков предложил ей свою дружбу и безопасность его крепости, Замка Пантара, в обмен на обещание Леди Аделин оберегать его покой в дневные часы, когда фон Харьков должен был отдыхать. Она с готовностью согласилась.

У фон Харькова и Леди Аделин сложились очень доверительные и взаимовыгодные отношения. Она обитает в Замке Пантара, который охраняет днем (в течение периода наибольшей уязвимости у большинства вампиров - когда охотники с кольями, молотками и святыми вафлями проникают в их логова).

На закате, когда фон Харьков и его вампирические рабы просыпаются, Аделин возвращается в свой гроб, оберегающий её от тьмы ночи. Только отважнейшие (или глупейшие) отважатся войти в Замок Пантара после наступления ночи.

Фон Харьков поручает сельским жителям выполнять работу в Замке Пантара в течение дня. Из благородства и в качестве награды за верную службу, он разрешает Леди Аделин использовать этих людей для удволетворения необходимости причинять боль другим, которую она постоянно испытывает. Так как она не высасывает кровь, Аделин не уменьшает запасы пищи барона. Кроме того, Аделин выбирает в качестве своих жертв только самых лучших и прекраснейших жителей Валакана, в результате чего количество возможных лидеров, которые могли бы возглавить восстание против Харькова, значительно уменьшается. Валакан и фон Харьков описаны в Доменах и Обитателях Сеттинга Равенлофт. Большее количество информации о фон Харькове можно найти в приложении Темные Лорды.

Личность

Темные ритуалы, проведенные над Леди Аделин, и её превращение в вампира изменили несчастную эльфийку. Некогда прекрасные черты лица сменились ужасной маской шрамов, оспин и глубоких морщин. Нечто оборвалось, когда она впервые увидела свое лицо и поняла, что должна изменить саму красоту - изменить по своему образу и подобию. После этого, она начала искать людей, которые обладали выдающейся внешностью, или излучали уверенность и готовность руководить, и стала уродовать их тела и лица с помощью ужасающих шрамов. Для этого, она прикасалась к лицам или телам своих жертв голыми руками, и превращала их в гротескную пародию на их самих. Леди Аделин стремится уничтожить всю красоту мысли и внешности везде, где она находит её.

Кроме того, будучи довольно молодым вампиром, Аделин наслаждается своим бессмертием и считает, что ничто не может навредить ей.

Сражение

Еще до превращения в вампира Аделин была ужасным противником. Её вампирические способности и умения сделали её боевые навыки еще смертоноснее. Она защищает Замок Пантара эффективно и жестоко, нанося

поражение даже самым умелым отрядам героев. В стенах замка ей подчиняются целые отряды ужасных Черных Леопардов барона, оберегающих замок.

За пределами Пантары Леди Аделин использует магию для уничтожения каждого, кто бросает ей вызов или пытается защитить от неё сельских жителей. Она использует свои заклинательные способности для того, чтобы загнать своих противников в такую ситуацию, в которой им придется испытать максимальное количество боли и страданий перед смертью.

Леди Аделин предпочитает атаковать своих жертв одновременно со всех сторон. К примеру, она использует заклинание *змейки-палочки*, и пока герои пытаются справиться с его последствиями, Аделин приказывает отряду гигантских муравьев напасть на них сзади, одновременно стреляя в персонажей из лука.

Если герои пытаются отступить, то Леди Аделин превращается в гигантского орла и следит за ними, наслаждаясь использованием их же методов против их самих.

Если Аделин загнана в угол в ходе ужасной рукопашной схватки, то она сбрасывает свою вуаль, открывая изуродованное лицо, в результате чего герои должны сделать спас-бросок против парализации. Если Аделин проигрывает схватку, то она может превратиться в орла и улететь, или прикоснуться к растению, перенесясь в безопасное место.

Лабиринт Шипов

Это приключение предназначено для четырех-шести героев 6-9 уровней (средний общий уровень - около 40). Все персонажи должны быть хорошо снаряжены магическим оружием и предметами, чтобы иметь шанс выжить. Это очень сложное и потенциально смертельное приключение. Оно может преподать очень хороший урок героям, которые считают себя неуязвимыми. Данное приключение может проходить в любом домене.

Предыстория

Леди Аделин недавно нанесла поражение очень сильному отряд героев, который пытался пробиться в Замок Пантара днем, доставив трех оставшихся в живых авантюристов Урику фон Харькову. Он был так рад, что разрешил ей провести "отпуск" в близлежащем домене, продолжительность которого мгла достигать нескольких месяцев. Он только попросил её никого не убивать и ограничить свои развлечения лежащей в глуши деревней.

В сопровождении двух Черных Леопардов барона, Аделин отправилась в лесистую область, расположенную к северу от небольшой, изолированной деревушки. Среди деревьев и плотного кустарника Аделин соорудила лабиринт, воспользовавшись своими магическими способностями. Её основной гроб лежит на краю лабиринта, окруженный шипами и стражами из числа Черных Леопардов. Она также хранит запасной гроб в овраге на расстоянии полумили

от лабиринта, к которому она может добраться с помощью использования своей способности перехода через растения.

Аделин занялась охотой на группы сельских жителей, которые отправлялись в лес для того, чтобы набрать там грибов и ягод, обильно растущих в северных лесах.

К моменту начала приключения значительное количество сельских жителей исчезло в лесах, чтобы вернуться спустя несколько дней с пустыми корзинами, и множеством шрамов и ран, покрывавших их тела. С тех пор немногие осмелились войти в лес, и никому из них не удалось вернуться не изуродованным.

Приключение начинается

Герои входят в небольшую фермерскую деревушку, состоящую где-то из 200 человек. В деревне около 30 домов, построенных из веток и глины, небольшой винный пресс, зернохранилище и несколько ферм, расположенных возле деревеньки. Небольшая мельница приводится в действие водяным колесом.

Местные жители кажутся мирными и дружелюбными. Самым странным аспектом этого селения является то, что не меньше 10% здешних жителей несут на своих телах свежие шрамы и уродства. Поговорив с жителями деревни герои могут узнать следующие факты: Элайн Фрили, которая некогда гордилась своими большими зелеными глазами, теперь вызывает только жалость, из-за того, что в результате глубокой раны она ослепла на один глаз. Синевато-багровые рубцы покрывают алебастровые щеки Мэгги Браунелл, которую в прошлом году признали королевой урожая. Бывший некогда самым сильным парнем в деревне, Билли Эпплби теперь едва ходит, с трудом опираясь на изуродованную левую ногу.

Более того, многими людьми овладело безразличие. К примеру, Фригдет О'Мелли, деревенский мэр, пытается остановить драку между двумя фермерами, но делает это настолько тихим голосом, что напоминает скулящего щенка. Оба фермера бросаются на него и сбивают с ног. Он поднимается, приносит извинения за то, что помешал им, и уходит, плача и стеная. Кажется, будто шрамы на его подбородке и нижней челюсти оставила рысь. Вы можете придумать другие примеры искалеченных душ и лиц для того, чтобы обрисовать картину города, в котором явно творится что-то не то.

Один из деревенских жителей рассказывает о Питере Карине, самом отважном парне в деревне, который вернулся домой подавленным и изумленным. Его красивое лицо было изуродовано длинными, кривыми шрамами. Он ничего не помнит. Теперь Питер сидит на мельнице своего отца, апатично наблюдая за поскрипывающим колесом.

Встревоженная состоянием Питера группа фермеров вооружилась и отправилась в лес для того, чтобы разобраться в природе этих странных нападений. Один за одним, эти люди возвращались в деревню, действуя

отвлеченно и бездумно, и на теле каждого из них красовались свежие шрамы или рубцы.

Вход в Лабиринт

Если герои спрашивают об этом местных жителей, то они рассказывают им о том, что все изменившиеся люди отправились на север леса и возвратились через несколько дней, изменившись до неузнаваемости. Тем не менее, они советуют героям отправиться на юг, заявляя, что в случае путешествия на север их не ожидает ничего хорошего. Если герои ручаются спасти деревню от неведомой напасти, то фермеры вздыхают и медленно расходятся.

Лес, лежащий к северу от деревни, можно назвать густым и буйным. Темный полог древесных ветвей закрывает свет солнца. Дикие грибы возвышаются у подножия деревьев, среди плотных зарослей трав. То там, то здесь в гуще кустов вспыхивают яркие огоньки незнакомых ягод. Для того чтобы пробраться через подлесок героям понадобится воспользоваться своими мечами.

Неожиданно, густая листва сменяется узким проходом. Проход заканчивается у широкого входа в лабиринт из колючего кустарника.

Если герои пытаются заглянуть в лабиринт сверху, используя заклинания полета или готовую помочь им птицу, то они видят только колышущийся лабиринт из шипов, площадь которого не превышает 50 ярдов. Тем не менее, сеанс наблюдения прерывается нападение стаи диких орлов (Леди Аделин в облике птицы и орлов, которых она призвала).

Орел, дикий (5d6): AC 6; MV 1, FL 30 (C); hp 9; THAC0 19; #AT 3; Dmg 1d2/1d2/1; SZ Маленький (4-5 футов), 8 дюймов высоты); ML Средняя (9); Int Звериный (1); AL N; XP 175 за каждого.

Если герои пытаются вернуться к выходу из лабиринта, то их атакует стая гигантских муравьев. Герои не знают, что Аделин использует свою *стену шипов* для того, чтобы препятствовать любым попыткам побега, заставляя персонажей вступить в лабиринт.

Прохождение Лабиринта

Лабиринт содержит в себе множество ловушек, часть которых встроена в лабиринт, тогда как остальные должны быть задействованы самой Аделин по мере того, как она следует за своими жертвами через растения и использует свой орлиный облик. Аделин разработала свои ловушки так, чтобы разделить ничего не подозревающих героев, и атаковать их по одиночке. Герои могут выжить в этих ловушках только в том случае, если будут изо всех сил стараться держаться вместе. Если один из героев отстает от других и начинает блуждать по лабиринту, что замечает леди Аделин, то прочитайте этому игроку следующий текст:

За вашей спиной слышится тихий шорох. Из покрытого шипами куста появляется невысокая, худощавая женщина. Мускулы её рук и ног блестят в

лунном свете. Она облачена в черные, облегающие одежды, а лицо загадочной незнакомки скрыто вуалью. Её красивые, светлые волосы достигают плеч. На спине у женщины висит длинный лук и колчан со стрелами, а с пояса свисают кинжал и длинный меч. На бледных руках незнакомки видна пара кожаных перчаток.

"Иди ко мне, сразись со мной, борись с судьбой, которую я приготовила тебе. Да, борись! Но знай, что теперь ты мой. Посмотри в лицо своего будущего!"

В это мгновение Аделин сбрасывает свою вуаль. Герой должен сделать бросок ужаса, а затем успешный спас-бросок против парализации, или замереть на 1d4 раунда. Если эльфийская вампирша побеждает в этой схватке умов, то она атакует героя, покрывая его всевозможными шрамами (главное, чтобы они были воистину ужасны). Поговорите с игроком, чтобы он мог решить, какое именно уродство ему удастся лучше отыграть. Если герой не парализован, то Леди Аделин будет сражаться с ним до тех пор, пока у него или у неё останутся силы.

Услышав, что к месту битвы приближается кто-то еще, Аделин прикасается к растению, переносясь в другую часть лабиринта. Растение, которое она использует, увядает и сразу же умирает.

Если герои пробираются через лабиринт ночью, они могут беспрепятственно миновать ловушки, для активизации которых требуется присутствие Аделин.

Тем не менее, когда они приближаются к пределу лабиринта, вероятность столкновения с патрульными-верепантерами возрастает. Ночью существует вероятность 1 из 8 в оборот, что верепантеры почувствуют запах героев или услышат звук их передвижения, после чего атакуют. Эта вероятность со временем возрастает (на второй оборот верепантера появляется при результате броска 1 или 2 на 1d8; на третий оборот - при результатах 1, 2 и 3, и так далее). Если герои во время своего пребывания в лабиринте сильно шумят, то вероятность привлечения верепантер измеряется уже не оборотах, а в раундах.

1a. Закрытая яма: На западе проход расширяется до 2 футов. Земля покрыта сухими листьями и ветками. Маленькое деревце вздымается посреди лиственного покрова, укрывающего тропинку. Под листьями скрыта яма-ловушка. Стены ямы расположены под определенном углом и состоят из глины, в результате чего жертва соскальзывает в яму и падает на колья, установленные на дне, получая 1d6+3 единиц урона (которого можно избежать в случае успешного спас-броска против парализации). Деревце установлено на вершине вертикально вбитого посреди ямы столба.

1b. Змеиная нора: Путь, ведущий на восток узок, но проходим. Шипы смыкаются над головами героев. Постепенно, шипы опускаются все ниже и ниже, вынуждая героев пригнуться или опуститься на колени (герои, рост которых превышает 6 футов, должны ползти на коленях). Под ногами персонажей шуршат и хрустят веточки. Как только все герои оказываются в змеиной норе, Аделин произносит заклинание *змейки-палочки*.

2. Атака бревна: Лабиринт в этом месте становится очень узок. Стена шипов истончается; герои могут увидеть лунный или солнечный свет, просачивающийся через них. Проход перекрыт лозами, разрывающимися под сапогами проходящих героев. Одна из лоз - натянутая проволока - высвобождает тяжелое, сучковатое бревно, которое падает с дерева на идущего последним героя, нанося 2d20 единиц урона (успешный спас-бросок против парализации уменьшает урон вдвое).

3a. Заграждения: Восточный путь чист и кажется самым безопасным из всех. Леди Аделин использует эту область для того, чтобы применить здесь заклинание *запутывания*. Если она чем-то отвлечена, то эта область не представляет для героев каких-либо опасностей.

3b. Пути назад нет: Северный путь узок и обрывается через несколько футов. В этом месте стены лабиринта вновь нависают над героями. Как только приключенцы входят в эту область, Леди Аделин накладывает на выход их этой части лабиринта заклинание *стены шипов*, закрывая жертв в состоящей из шипов клетке, чтобы вернуться за ними позже.

3c. Волчий загон: Свернув направо в восточном направлении, герои оказываются на заросшей тропинке, которая изгибается как спереди, так и сзади. Вскоре персонажи слышат низкое ворчание, которое через несколько секунд прекращается. Тропинка заростает шипами, но мечи персонажей с легкостью разрубают их. Ворчание сменяется рычанием, так как перед героями появляется стая волков (ментально призванных и удерживаемых здесь Леди Аделин).

Волки (3d6): AC 7; MV 18; hp 15 у каждого; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d4+1; SD положительный модификатор +1 к спас-броскам против заклинаний; SZ Маленький (3-4 фута длинны); ML Средняя (10); Int Низкий (6); AL N; XP 120 за каждого.

4. Клетка Шипов: Путь по лабиринту занимает у героев пару оборотов, а потом они оказываются в небольшом алькове, расположенном на юго-западе.

Юная девушка, облаченная в лохмотья, неподвижно лежит в клетке, сделанной из шипов. Её руки и ноги покрыты кровью, которая сочится из множества порезов. Для того чтобы прийти в сознание, девочке необходимо, как минимум, заклинание лечения легких ранений.

Если несчастная приходит в себя, то она загнанно смотрит на своего спасителя единственным глазом, в котором светится одно лишь отчаяние. Второй глаз ослеп из-за множества жестоких порезов.

Все, что она произносит - это только её имя - Лиах. Если ей предлагают пищу, то она есть и пьет, но делает это очень пассивно, несмотря на испытываемый ею голод и жажду. Кажется, что она боится передвигаться, и для того, чтобы спасти её, герою придется нести несчастную на руках.

Лиах, крестьянка, женщина-человек: AC 10; MV 12; hp 3; THAC0 20; SZ Маленький (4 фута высоты); ML Неустойчивая (7); AL NG.
Сила 5, Ловкость 9, Телосложение 5, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 5.

5. Силок: Эта часть лабиринта усеяна деревьями, которые переплетены тонким слоем шипов. Лозы, свисающие с ветвей, плотно переплетаются друг с другом, и скользят среди древесных листьев. Каждый, кто входит в эту область с определенной вероятностью (10% при отсутствии магических вспомогательных средств) может избежать одного из расположенных здесь силков. Если силок активирован, то жертву поднимает в воздух, и она повисает на высоте 4 футов над землей, подвешенная за лодыжку. Если Аделин находится где-то рядом, то ради развлечения она начинает стрелять в висящих из лука.

6. Гигантские насекомые: Выход из этого коридора перекрывает отряд гигантских воинов-муравьев, которые атакуют героев сразу же после того, как они оказываются в пределах видимости.

Муравей, гигантский: AC 3; MV 18; hp 15; THAC0 16; #AT 1; Dmg 1d6/3d4; SZ Средний; ML Средняя (9); Int Звериный (1); AL N; XP 175 за каждого

7. Растущие шипы: Когда все герои оказываются в этом коридоре, Аделин накладывает на них заклинание роста шипов, в результате чего щипы окружают отряд со всех сторон. За каждые 10 футов продвижения по коридору, каждый герой получает 2d4 единиц урона. Если герой проваливает спас-бросок против заклинания, то его норма движения уменьшается на одну треть на 24 часа.

8. Предел Лабиринта: Поперек входа в пределы лабиринта расставлен набор проволочных ловушек, скрытых под сухими листьями. Проволочные ловушки связаны с набором крошечных колокольчиков, звон которых предупреждает вере-пантер и Леди Аделин о появлении чужаков. Это место усыпало листьями, лозами и мертвыми ветками. Повсюду растут шипы. В течение дня под деревьями, вздымающимися по обе стороны от закрытого гроба, спят стражи (в облике пантер). При любом громком шуме они просыпаются.

Верепантеры (2): AC 2; MV 12; hp 35 у каждой; THAC0 15; #AT 2; Dmg 1d8+2 (булава +1), 1d4+1 (длинный нож); SA Ликантропия; SD Может быть ранен только магическим или серебряным оружием; SZ Средний (5 футов, 8 дюймов высоты); ML Элитная (14); Int Высокий (16); XP 650 за каждого.

Облик пантеры: AC 6; MV 18; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d6; SA Задние когти 1d6+1/1d6+1; SD Ошарашивается только при результате 1.

В северо-западном углу этой области лежит гроб Леди Аделин, скрытый под плотным и сложным покровом шипов. Сначала героям необходимо найти гроб, а только потом уже заняться уничтожением шипов для того, чтобы добраться до убежища вампирши.

Любой беспорядок в районе гроба становится причиной пробуждения Аделин. Изнутри она сразу же посылает ментальный призыв 3d6 волкам, которые отправляются ней на помощь. Шестеро волков прибывает через семь раундов

(эта стая находится неподалеку), тогда как все остальные появляются через 1d6 раундов.

Как только герои находят и открывают гроб, они обнаруживают, что изнутри на крышку гроба наложено заклинание продолжительного света. (Световое заклинание не только позволяет Аделин комфортно отдыхать, но и оставаться активной ночью, если кто-то открывает её гроб). Сначала Аделин делает вид, будто она спит. Как только кто-то пытается нанести ей удар, она неожиданно сбрасывает свою вуаль и спрашивает: "Это то, что вы искали?" Герои, смотрящие в гроб, должны сделать спас-бросок против парализации или лишиться возможности двигаться в течение 1d4 раундов.

После этого, Аделин выскакивает из гроба и сражается с героями до тех пор, пока ей на помощь не прибывают волки. Если героям удается отогнать Аделин от гроба и захлопнуть крышку или наложить заклинание *продолжительной тьмы*, то Леди Аделин будет получать в течение каждого раунда 1d4 единиц урона, которые не регенерируются во тьме. В этом случае Аделин бросает все и стремится любой ценой вновь открыть крышку гроба. Потеряв свыше половины своих хит-поинтов, Аделин бежит через одно из растений, перемещаясь в запасной гроб, расположенный в овраге на востоке.

Если персонажи нападают на неё днем, то Аделин делает все, чтобы защитить свой гроб. Если героям неизвестна природа вампиризма Аделин и то, как можно противостоять ему, они не могут расправиться с вампиршей. Вместо этого она загоняет персонажей в лабиринт, убивая их или заставляя отступить. Она сражается с ними до наступления сумерек, после чего прикасается к растению и отправляется в запасной гроб.

Спустя три дня неудачных боев, Аделин уничтожает свой лабиринт и возвращается в Валакан.

Возвращение

Леди Аделин не должна погибнуть во время первого столкновения. Она может вновь появиться в любое время и в любом домене в ходе еще одного "отпуска" с новым лабиринтом и новым набором жертв. Если вы хотите отделить Аделин от фон Харькова, то она может просто скитаться по Туманам в поисках жертв.

Начните подбрасывать героям улики, намекающие на слабости Аделин во время следующего приключения так, чтобы со временем у них появилась возможность победить её. К примеру, в будущем лабиринте вы можете устроить героям встречу с молодым воином, который истощен, но практически не изуродован в момент обнаружения его героями. Они могут заметить кольцо свежих цветочных лепестков, окружающее его, которое, как он заметил, удержало на расстоянии вампиршу.

Вы можете также начать охоту на героев со стороны Леди Аделин, разгневанной на то, что они разрушили её лабиринт и спасли её жертву. Во время охоты Аделин следует за героями в облике дикого орла, ожидая возможности для того, чтоб устроить им засаду. Как только они оказываются в

сложной ситуации, например, сражаясь с другим монстром, она вступает в ближний бой, используя свои магические способности и умения для того, чтобы искалечить их. Во время охоты за ней следует слуга, который на полдня отстает от Леди, и везет с собой гроб, в котором она отдыхает.

Помните, что сражение с Леди Аделин в Валакане бессмысленно, так как она может полагаться там не только на свои силы, но и на возможности, предоставляемые ей фон Харьковым.

Дон Пабло

Умирающий является одной из лучших опер великого Дона Пабло. В ней рассказывает трагическая история двух влюбленных, которые были вынуждены расстаться из-за зависти других людей. Сцена, во время которой герой пронзает свое сердце на могиле своей возлюбленной, особенно трогательна - хотя, на мой вкус, она выглядит несколько наигранной.

-Лорд Абернати, из разговора в салоне Леди ДеФорет

Биография

Дон Пабло является ворлогом, существом, подробно описанным в Третьем Приложении Книги Монстров Равенлофта. Все необходимые для игры показатели и особенности этих существ описаны в этой главе.

Внешний Вид

Пабло является необычно красивым мужчиной, рост которого достигает 6 футов, и который предпочитает светло-серые тройки с черной отделкой. Он носит бледно-серые перчатки и черные туфли с серебряными застежками. В качестве дополнения к своему костюму он везде берет с собой трость из черного дерева с серебряной рукоятью.

Он чисто выбрит, и его подбородок гладок, как фарфоровая чаша. Хотя ему нет еще и сорока, волосы Пабло уже начинают седеть. В его ясных синих глазах горит любопытство. Как и у большинства пианистов, у него длинные, сильные пальцы.

Дон Пабло

Ворлог, Хаотично-Злой

Armor Class	3	**Сила**	18/76
Движение	12	**Ловкость**	15
Уровень/Хит Дайс	6	**Телослож.**	13
Хит-поинты	36	**Интел.**	14
THAC0	15	**Мудр.**	11
Мораль	11	**Харизма**	18
Кол-во атак	1	**XP**	3,000

Урон/Атаки: 1d6+4

Особые атаки: *Очарование*, смотрите далее в тексте

Особые защиты Может быть ранен только магическим оружием, смотрите далее в тексте
Особые слабости: Получает 1d6 единиц урона в течение каждого раунда пребывания под прямыми лучами солнца.

Только смертный, находящийся на финальной стадии отвратительного превращения в невесту или жениха вампира (смотрите *Руководство ван Рихтена по Вампирам*) может стать ворлогом. Физически ворлоги практически ничем не отличаются от обычных людей, за исключением небольших клыков, которые становятся видны, когда эти существа разговаривают. Они остаются живыми существами, и потому жрецы, чеснок и зеркала воздействуют на них так же, как и на обычных людей. Хотя ворлоги могут передвигаться днем, солнечные лучи наносят им 1d6 единиц урона в течение каждого раунда.

Тем не менее, они приобретают определенные преимущества своих создателей-вампиров. Ворлоги обладают сверхъестественной силой (18/76) и иммунитетом к яду, а также заклинаниями *сна, очарования* и *удержания*. Кроме того, они могут очаровывать своих жертв. Эта сила основывается на том, что жертва начинает испытывать жалость и симпатию к ворлогу, желая защищать его от возможных противников. Как только существо начинает питаться духовными энергиями жертвы, оно твердо убеждается в том, что ворлог любит её, и сделает все, чтобы остаться в его крепких объятьях.

Ворлоги так же обладают ограниченной способностью управлять животными в радиусе 50 футов от своего местонахождения. Они могут телепатически "прикасаться" к разуму существа, заставляя его бежать (50% вероятность) или яростно атаковать ближайшее существо (50% вероятность).

На самом деле, ворлоги внушают жалость. Они обречены бесконечно и безнадежно искать своих утраченных любимых, так как они ищут кого-то, кто напоминал бы им убитых вампиров. Ворлог временно соглашается на "живое подобие", которое напоминает ему об утраченной любви, но вскоре понимает, что это существо не является совершенной копией его возлюбленной. Он приходит в негодование, убивая подобие, а затем продолжает поиски "истинной" любви.

Этот бесконечный цикл желаний, любви и убийств превращает ворлога в настоящего монстра.

Предыстория

Дон Пабло-Старший, был одним из самых известных композиторов и пианистов на земле, и Дон Пабло во всем следовал за своим отцом. Благодаря своим ранним успехам, ему не приходилось беспокоиться о деньгах. Он жил в огромном двухэтажном доме, унаследованном от отца. Его богатство и безопасность, в которой он находился, дали Пабло возможность полностью посвятить себя искусству.

Еще в молодости Пабло достиг высот музыкального мира, исполняя свои композиции в заполненных концертных залах и на важных приемах, сочиняя произведения для богатых и могучих людей.

Музыка Пабло была прекрасной и страстной. Он привлек многих талантливых певиц для участия в его разрывающих сердце опереттах. Он провел большую часть своих молодых лет, работая с Алисией Монтенегро, талантливой, но тщеславной певицей. Позже он отказался от неё, когда больше не смог выносить бесконечных требований Алисии.

Спустя год Пабло привлек внимание вампирши Линетты, во время исполнения своей последней сонаты. Она была поражена призрачной, темной красотой музыки Пабло. Во время личной встречи она очаровала Пабло, чтобы он разрешил ей петь с ним. Её способности и красота завоевали восхищение пианиста. В течение последующих дней их видели вместе, когда они расхаживали по темным паркам и обедали в лучших ресторанах города. Вскоре искренность Линетты, как артиста, и её доброта завоевали сердце Пабло.

Постепенно Линетта открыла ему свою истинную природу и предложила ему стать её супругом-вампиром. Хотя её природа показалась ему отвратительной, Дон Пабло не мог сопротивляться возможности навсегда оказаться в кампании женщины, которую он любил.

Вместе они положили начало процессу превращения Пабло в вампира. Когда они лежали на кровати рядом друг с другом - Линетта была беспомощна из-за слабости, вызванной попытками заставить Пабло попробовать её кровь - дверь в комнату распахнулась, и туда вошла Алисия вместе с тремя мужчинами. Двое мужчин сжимали в руках оружие, тогда как третий держал молоток и кол. Указывая на Линетту, Алисия закричала: "Вот! Это она! Быстрее!".

Мужчина с колом бросился к Линетте и пронзил её сердце. Пабло попытался остановить его, но двое других мужчин удержали его, тогда как Алисия молча следила за этим с радостью и упоением. Она посмотрела на Пабло и осторожно прикоснулась священным символом к его голове. Когда она не заметила, чтобы это как-то отобразилось на его смуглой коже, она драматично воскликнула: "Слава богам! Мы не опоздали. Дон Пабло спасен".

Потом они отрубили Линетте голову и наполнили ей рот священными вафлями, тогда как Алисия лебезила перед Пабло, рассказывая ему о том, как близко он подошел к тому, чтобы стать нежитью. Пабло был слишком поражен смертью Линетты, чтобы ответить ей.

После того, как Алисия ушла, Пабло упал на колени и завыл от ярости. Он изменился - Дон Пабло стал ворлогом, существом, которое уже практически во всех отношениях было вампиром. Обреченный на существование, смыслом которого суждено было стать бесконечным попыткам, вновь испытать то чувство, которое он испытывал к Линетте, он горько проклинал вмешательство Алисии.

Личность

Пабло кажется, что смерть его возлюбленной Линетт разрушила его душу. Он часто впадает в депрессию, и создает темные и мрачные произведения, которые так никогда и не завершаются.

Когда ему приходится выступать на публике, Пабло выглядит очень напряженным. Он держит себя вежливо, но замкнуто, а в его глазах горит огонек страсти.

Теперь Пабло не часто вступает в разговоры, и когда он все же делает это, то он не произносит больше пяти-шести слов - он беспокоится о том, что кто-то может заметить его клыки.

Сражение

Если Пабло сталкивается с враждебным отношением, то он сначала всегда пытается воспользоваться своими очаровывающими способностями. Жертвы должны сделать успешный спас-бросок против заклинаний или испытать всепоглощающее чувство жалости к музыканту. Еще одна не связанная с прямым насилием тактика Пабло состоит в том, что он прикасается к разумам всех находящихся поблизости зверей, надеясь заставить их атаковать его противников, что позволило бы ему сбежать.

Если Дон Пабло вынужден вступить в битву, то, как минимум в течение двух раундов он сражается с помощью трости. Трость наносит 1d6+4 единиц урона благодаря высокой Силе Пабло, значение которой равняется 18/76. После этого, он отбрасывает трость и начинает наносить сильные удары ладонями. Каждый успешный удар заставляет противника сделать спас-бросок против заклинания. В случае провала он временно теряет 2 единицы Мудрости, которая восстанавливается со скоростью 1 пункт в час.

Пабло регенерирует всего 1 хит-поинт в течение часа, если, конечно же, рядом не присутствует его текущая спутница; в этом случае, ворлог регенерирует по 1 хит-поинту в раунд.

Жертва

Это приключение предназначено для 3-5 героев 4-5 уровней (общее количество уровней должно достигать 20). Рекомендуется, чтобы в отряде был хотя бы один персонаж женского пола. В противном случае, один или более героев должны быть связаны с молодой девушкой (или прямо, или в качестве близкого друга семьи), которая живет в городе Дона Пабло.

Предыстория

Однажды, Пабло приснилась Линетта, стоящая в тумане и машущая ему. Он знал, что он должен вновь найти её. Для того чтобы облегчить свои поиски он решил вновь возобновить свои выступления. Его друзья и поклонники были

восхищены. Его пригласили играть на Зимнем Фестивале в его родном городе. Этот праздник должен был стать главным событием сезона. Пабло распустил слухи о том, что он решил взять несколько студентов, и что он изберет своего протеже на Зимнем Фестивале.

Как только Пабло найдет свою любовь, он очарует её, а затем изолирует от друзей и семьи, забрав её в свой дом. Он постоянно держит двери запертыми (чтобы воспрепятствовать незваным гостям, подобным тем, которые убили Линетту) и окна закрытыми (чтобы избежать солнечного света, который раздражает его). Пабло даже заказывает еду на дом, в результате чего его гостю не приходится покидать дом вообще.

Приключение начинается

Герои получают приглашение на Зимний Фестиваль от одного из друзей или членов семьи. Они прибывают в город, который оживленно готовится к веселому празднику. Закрытые от ветра свечи возвышаются над каждой дверью. Густые ветки ели и падуба с красными ягодками на них, висят в промежутках между домами, наполняя весь город атмосферой праздника.

Следуя адресу, указанному на приглашении, они попадают в богатую часть города, где каждый дом украшен еще более необычно, чем предыдущий, как если бы их владельцы соревновались друг с другом. Только один темный и ничем не украшенный дом выбивается из общего числа. Дорожка, ведущая к дверям, не убрана, а его окна закрыты как днем, так и ночью. Жители города говорят, что этот дом принадлежит великому композитору, Дону Пабло. Если герои спрашивают, почему он не следит за своим домом, люди пожимают плечами и уходят.

Герои прибывают в дом своих друзей. Прекрасная молодая женщина в подбитом белым пехом плаще приветствует их, представляясь Ларой, дочерью хозяина. Она сразу же хватает за руку самого очаровательного героя и ведет его в дом, приветливо разговаривая с ним. Внутри персонажей радушно приветствует друг или член семьи, пославший приглашение.

Хозяин приглашает героев на вечерний прием в доме мэра. Лара затаив дыхание объявляет, что там будет играть сам Дон Пабло, добавляя, что его музыку невозможно сравнить ни с чем. Хозяин предлагает героям соответствующие статусу приема костюмы, если у них нет подходящих одежд.

Лара везде сопровождает персонажей, расспрашивая героев об их приключениях. Кажется, что ей действительно интересны их рассказы, и она кажется внимательной и любопытной с одной стороны, и умной и образованной с другой.

После наступления сумерек хозяин и его семья приказывают подать два экипажа и приглашают героев отправиться к мэру вместе с ними.

Множество факелов освещает дворик этого дома. Привратники стоят наготове, ожидая возможности помочь выходящим гостям. В прихожей

элегантно одетые люди разговаривают друг с другом, ожидая прихода эскорта. Зеленые и золотые сверкают на плечах стюартов, когда они отводят гостей в главный зал, где уже начинается концерт.

Прекрасное пианино возвышается на высокой платформе в передней части зала.

Соблазнение

Ровно в полночь, высокий, впечатляющий мужчина пересекает сцену и занимает свое место перед пианино. Зал сразу же замирает, и вокруг воцаряется абсолютная тишина. Лара наклоняется к героям и восторженно шепчет: "Дон Пабло!"

С легкой и чуточку хищной улыбкой на губах, Дон Пабло начинает играть. Страстность музыки захватывает всю комнату, моментально заставляя умолкнуть все разговоры и перешептывания.

Вы уже не замечаете комнату, ибо музыка рисует перед вашими глазами трагическую историю любви, предательства и безумия. Дон Пабло с яростной жестокостью вновь и вновь опускает руки на клавиши. Кажется, будто все вокруг затаили дыхание в ожидании кульминации его неповторимой игры.

Когда финальная нота исчезает в пустоте и смолкает эхо, люди поднимаются на ноги, оглушительно хлопая. Кажется, будто комната дрожит от аплодисментов и восторженных криков.

Каждый, с кем разговаривают герои, считают выступление Пабло просто поразительным - все соглашаются с тем, что это воистину непревзойденный мастер.

После выступления гости входят в большую бальную комнату. В дальнем конце комнаты находится небольшая комнатка, превращенная в буфет, в котором подают легкие закуски и фрукты.

В какой-то момент мэр представляет Дона Пабло героям и их хозяину. Виртуоз вежливо кланяется каждому из мужчин, и нежно целует руку любой присутствующей в партии даме (концентрируя свое внимание на женщине с самой высокой Харизмой). В противном случае он сосредотачивается на Ларе.

Дон Пабло предлагает избранной им даме потанцевать, очаровательно отказываясь принимать слово “нет” в качестве ответа. Будучи непревзойденным танцором, Дон Пабло скользит с женщиной в танце подальше от оставшейся части отряда. Он стремится достичь уединенного балкона и очаровать её для того, чтобы она стала его спутницей. Он преследует её до тех пор, пока не преуспеет в этом. (Если этой ночью ему не удается очаровать объект своей страсти, то Пабло навещает её каждую ночь - приглашая девушку проехаться по парку, пройтись вокруг озера и т.д. - пока ему не удается добиться её привязанности).

Поддавшись очарованию Пабло, женщина больше никогда по своей воле не покинет Пабло. Она следует каждому его слову, и расписывает его достоинства каждому, кто готов слушать её рассказы. Она кажется сияющей и очень счастливой. Если герои пытаются отделить её от Пабло, то пианист улыбается, и пылко заявляет, что его сердце разобьется, если его возлюбленной не будет рядом.

Мастеру следует отвести в сторону игрока, персонаж которого стал объектом страсти Пабло и рассказать ему, как следует действовать. Напомните ей о том, что она должна действовать именно так, а не иначе, даже если ей хочется, чтобы товарищи спасли её.

Прямо перед завершением приема, женщина и Пабло уезжают к нему домой. Если герои пытаются вмешаться, то женщина требует, чтобы герои оставили её. Если персонажи провоцируют её, то она заявляет о том, что выходит из отряда и собирается выйти за Пабло. (Если эта женщина - Лара, то её отец, восхищенный подобной перспективой, сразу же дает свое согласие).

Если герои пытаются последовать за парой этим же вечером, то их хозяин (и друг) останавливает их. Он заявляет, что уже слишком поздно, и что им лучше поговорить с их другом на следующий день.

Неожиданный почитатель

На протяжении дня герои могут опросить любое количество людей, чтобы узнать что-то о новом кавалере их друга, Доне Пабло. Для того чтобы определить, какую именно информацию предоставляют ему жители города, герой должен сделать бросок 2d8 и свериться со списком данных на странице 55, прибавляя или отнимая от полученного числа модификатор реакции героя. (Результаты равные 0 или ниже этого числа означают, что местные жители не знают ничего. Каждые 10 золотых монет, переданных собеседнику, дают положительный модификатор реакции, равный +1). Результаты являются кумулятивными, и потому результат, равный 5, означает, что герой получает всю информацию, указанную до этого пункта.

Кроме того, герои могут получить все эти данные, использовав навык сбора информации.

Вы можете добавлять любую другую информацию, которую вы сочтете подходящей. Герои могут попытаться разобраться с некоторыми уликами, обнаруженными ими в ходе расспросов, навестив Алисию или повара, к примеру.

Если они приходят к Алисии, то она ведет себя довольно вежливо, но отвечает на вопросы очень едко и саркастично. Хотя она очень красива, в глазах Алисии есть что-то дикое, в результате чего её внешняя красота не столь заметна. Она с восхищением говорит о Пабло, хотя очевидно, что себя она ценит еще выше, упоминая о том, какую страшную ошибку совершил пианист, отказавшись от работы с ней. Она предлагает спеть героям. Если они слушают её и начинают хвалить её способности, то она с радостью ответит на их вопросы.

Информация

Сделайте бросок 2d8, добавляя или отнимая модификаторы реакции	
2-4	Описание Дона Пабло
5	Прошлой ночью было первое выступление Дона Пабло за долгое время. Он решил вновь вернуться к музыке и начать брать учеников. Его отец был великим музыкантом
6-7	Дон Пабло работал с множеством певиц в течение многих лет. Одна из них, Асилия Монтенегро, до сих пор живет в городе, снимая комнату в *Белом Голубе*
8-10	Дон Пабло всегда играет ночью. Он никогда не покидает город, не считая тех случаев, когда ему приходится отправиться на концерт за его пределами
11-12	Дон Пабло платит одной старушке, чтобы та приносила ему ужин каждый день после заката. Она часто находит его на следующий день нетронутым
13-14	Он прекратил играть после того, как его примадонна, Линетта, исчезла несколько месяцев назад. Некогда люди считали, что эти двое обязательно поженятся
15-16	Линетта была очень похожа на нынешнюю подругу Пабло (используйте то же самое описание). Они могли бы быть близняшками
17-19	Алисия, его бывшая примадонна, угрожала Пабло на людях. Она была очень сердита, когда он заставил её уйти
20+	Некие наемники рассказывали о том, что они спасли Дона Пабло от вампира приблизительно тогда, когда исчезла его последняя примадонна. Никто не знает их имен, или куда они отправились.

Дом Дона Пабло

В конце концов, герои должны добраться до дома Пабло - скорее всего во время поисков их пропавшего друга, который покинул их вместе с Пабло ранее. Двухэтажный дом пианиста кажется заброшенным. Пабло держит двери и окна закрытыми как днем, так и ночью. Если герои стучат, то никто не отвечает. Они должны будут выломать их для того, чтобы попасть в дом.

1. Прихожая/Гостиная: Мягкие кушетки, прекрасные картины и изящные скульптуры - лучшие, которые можно купить за деньги - и великолепное пианино являются основными особенностями этой комнаты. Всего здесь восемь произведений искусства, общая стоимость которых равняется 1,500 золотых момент. Сверху звучит печальная музыка, так как кто-то играет на пианино.

2. Столовая: В этой богато украшенной столовой возвышается длинный стол из красного дерева, на котором стоят фарфоровые и серебряные приборы, украшенные музыкальными символами. Томатный суп-пюре, ростбиф и морковь все еще кажутся теплыми. Рядом с тарелкой стоит стакан с красным

вином, который наполовину пуст. Фарфор стоит 200 gp, тогда как серебро - 500 gp.

3. Кухня: На безукоризненной стойке под серебряной крышкой возвышается нетронутая тарелка с ростбифом и морковью. В кладовой нет продуктов. (Здесь нет еды из-за того, что ворлоги едят только одну десятую того, что требуется обычному человеку). Местная жительница приносит еду на закате.

4. Уборная: В этой комнате находится фарфоровая ванна и серебряное зеркало.

5. Платяной шкаф: Множество пыльных шуб и различных предметов одежды висят здесь. Верхняя одежда очарованной женщины так же висит здесь.

6. Библиотека: Коллекцию книг и нот, находящуюся здесь, начал собирать еще дед Пабло. Книги в основном состоят из художественной литературы, смешанной с текстами по теории музыки и композиторству. В комнате стоит около 40 больших томов, каждый из которых стоит 1d100 gp для интересующегося музыкой покупателя.

7. Спальня для гостей: Богато окрашенная мебель покрыта пылью. Напротив одной из стен лежит гроб.

Ваша подруга (или Лара), облаченная в черное платье с высоким воротником, борется с Алисией на кровати. Платья обеих женщин разорваны. Ручеек крови течет из уголка рта вашей подруги.

Алисия кричит: "Помогите мне, пожалуйста!! Это вампир! Помогите мне! Я не хочу умирать! Убейте её. Убейте её, быстрее!"

Алисия делает все, чтобы выставить другую женщину зачинщицей драки. Она использует свои актерские способности для того, чтобы показаться испуганной. Она указывает на гроб, в качестве доказательства своих слов. (В действительности, гроб принадлежал Линетте. Дон Пабло оставил эту комнату в таком виде, в котором она была на момент гибели его любимой).

Бьющаяся в истерике и смущенная случившимся любовь Пабло, нападает на каждого, кто оказывается рядом с ней, кусаясь и царапаясь. Она абсолютно невменяема, пока её не свяжут (это является результатом попытки убийства со стороны Алисии и очарования Пабло).

Если герои убивают женщину, не проверяя, действительно ли она является вампиром, они обязаны сделать проверки сил и броски ужаса тогда, когда они понимают, что убили беззащитную женщину (их подругу, кроме всего прочего).

Если герои вступают в разговор, то они замечают кровоподтек на бледной шее женщины, но не обнаруживают каких-либо признаков того, что она является вампиром. Если герои пытаются убедить её в том, что Пабло на самом деле вампир, и что они должны убить его, то она начинается умолять их оставить ему жизнь, крича: "Он любит меня, и я люблю его! Он не монстр, которым вы его считаете! Он добрый и нежный! Пожалуйста, не убивайте его".

Пока герои разговаривают с женщиной, Алисия бежит к Пабло, чтобы рассказать ему о том, что его возлюбленная была убита. Спустя несколько мину, герои слышат крик гнева и ярости, раздающийся дальше по коридору.

8. Спальня хозяина: В этой комнате находится большая кровать с балдахином, мягкое кресло, большой камин и комод. В одном из ящиков комода находится серебряный браслет (45 gp), набор бриллиантовых запонок (250 gp), и бриллиантовая заколка (1,000 gp).

Вы слышите сердитый голос Пабло, доносящийся откуда-то издалека: "Нет, только не снова! Я не позволю тебе сделать это! Только не опять! Сначала я убью тебя!"

"Слишком поздно", Пабло, произносит Алисия. "Пойми, что я нужна тебе. Я единственная женщина, которая сможет петь под твою музыку".

"Ты маленькая, тщеславная дура! Линетта всегда была и будет лучше тебя. Она была совершенным бриллиантом, тогда как ты - просто потрескавшееся стекло!"

9. Кабинет: Именно здесь Дон Пабло работает над своими произведениями. В этой комнате находится еще одно пианино и множество других музыкальных инструментов, включая лютню и набор деревянных дудочек. Напротив одной из стен возвышается стол, заваленный музыкальными нотами, перьями и чернильницами, среди которых лежит метроном. Внутри закрытого ящика стола находятся денежные бумаги Пабло, включая 15 расписок, следуя которым у Пабло в одном из банков лежит 13,900 золотых момент.

Дон Пабло и Алисия стоял у большого, закрытого окна.

"Ты хочешь, чтобы мне вновь пришлось замарать свои руки, тогда как в любой момент я могу дать тебе свою любовь? Сколько этих слабых, самодовольных дур мне придется убить, пока ты, наконец, не поймешь, какую ошибку совершил, дав мне уйти?" кричит она.

"Ты убила Линетту только ради того, что я не достался кому-то другому?" Алисия улыбается.

Герои должны решить, кому из этих двоих помочь. Хотя Дон Пабло уже продемонстрировал нездоровый интерес к их подруге и может быть вампиром, Алисия обвиняется в убийстве, и, скорее всего, пыталась убить их подругу несколькими минутами ранее.

Если герои медлят, то ситуация продолжается накаляться.

Мука и безумная ярость искажают прекрасное лицо Пабло. Алисия тем временем заходится в смехе. Пианист издает бешеный рык и бросается к ней, сжимая своими руками её тонкую шею. Алисия безуспешно пытается вырваться из его захвата.

Если герои не вмешиваются, то в течение трех раундов Пабло убивает Алисию.

Если герои просто стоят и наблюдают за происходящим на их глазах убийством, то, несмотря на то, что жертва сама является убийцей, они должны сделать проверку сил (однако существует всего 1% вероятность того, что темные силы отреагируют на это).

Если Пабло удается убить Алисию, то он оборачивается к героям, обнажает свои клыки, надеясь напугать их, и произносит: "Я приказываю вам покинуть мой дом, или вас ожидает её участь".

Если герои атакуют Пабло, то его нынешняя любимая бросается между ним и нападающими, стараясь всеми силами защитить его.

Кроме того, если Пабло освобождает Асилию, чтобы сначала справиться с новой опасностью, то Алисия так же защищает Пабло, проклиная героев и вставая у них на пути. Безумие Алисии заставляет её защищать Пабло, невзирая на то, что он пытался убить её.

Алисия Монтенегро, женщина-человек: AC 10; MV 12; hp 6; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d2 (кулаки); SZ Средний (5 футов и 4 дюйма высоты); ML Фанатик (17); AL Хаотичное-Злое.
Сила 9, Ловкость 18, Телосложение 7, Интеллект 16, Мудрость 11, Харизма 17.

Если Пабло вынужден вступить в поединок с героями, то, прежде всего он пытается очаровать своих противников. Герои, проваливающие спас-броски против заклинаний, очарованы, и пытаются убедить других персонажей пожалеть Пабло, вместо того, чтобы атаковать его.

После этого, сам Пабло вытаскивает свою трость и начинает безжалостно молотить тех героев, которые сопротивляются ему. Если жрец пытается использовать священный символ в отношении Дона Пабло, то он хватает его, скручивает, подобно кусочку олова и бросает на пол.

Помните о том, что возле очарованного подобия Линетты, раны Пабло заживляются со скоростью 1 хит-поинт в раунд.

Когда количество хит-поинтов Дона Пабло опускается до 0, он начинает плакать, и все его тело превращается в озеро слез. Слезы просачиваются через трещины в полу и, попадая в подвал, собираются в гробу. Если гроб уничтожен, то слезы собираются под столом, так как ворлоги могут отдыхать только в темных местах.

10. Подвал: Старая мебель, бочки, старые ноты и изящный гроб из красного дерева находятся в этом скрытом тенями подвале. Полоток и углы затянуты паутиной.

Линетта купила гроб в качестве свадебного подарка Дону Пабло. Он выступает в роли дневного места для отдыха музыканта.

Возвращение

Если Дону Пабло удается выжить, то он убегает из города. Он продолжает искать замену Линетте, несмотря на то, что каждый раз терпит неудачу. В конце концов, до героев доходит слух о серии убийств, все жертвы которых чем-то напоминали Линетту.

Пабло так же может стать странствующим бардом (оставляя за собой след из мертвых женщин), пытаясь найти героев, которые он считает своими мучителями из-за того, что они отняли у него фамильное наследие в его родном городе. Став бардом, он предпочитает играть на лютне или деревянных дудочках.

Если герои уничтожают ворлога или отгоняю его, то объект интереса Пабло начинает восстанавливать свою Мудрость, а незримые оковы, связывающие несчастную с Доном Пабло, разрываются. На протяжении нескольких недель девушка продолжает вести себя так, если бы она находилась под воздействием заклинания замешательства, но в конце концов ей становится лучше.
Если Алисии удается выжить, то герои могут сообщить о ней властям - хотя из-за того, что она убила вампира ей вряд ли кто-то вынесет приговор.

Алексей

Ах, Рыцарь Чаш обеспокоен, его беззаботная жизнь пошатнулась в результате неожиданного давления со стороны. Башня указывает на то, что он может найти выход из этой ситуации, если согласится принять предлагаемую ему помощь. Девятка Посохов указывает путь: ключом к решению его проблемы будет непокорство.

-Гадание Мадам Розы на Тарокка

Биография

Алексей выглядит, как юный Вистани, которому еще даже не исполнилось двадцати. Будучи юным вампиром (по классификации ван Рихтена), он обладает всеми способностями и слабостями вампира, которые описаны в Книге Монстров.

Внешний Вид

Алексей принадлежит к племени Найят, которое является частью таска (tasque) Боэм. Он очень любит музыку и представления. Алексей облачен в черные кожаные штаны, ботинки и жилет, а также белую рубашку, вышитую прекрасными цветами. Он перевязывает свои темные волосы красным платком, а в его левом ухе сверкает золотая серьга. Алексей во всех отношениях отвечает идеальному образу Вистани.

Тем не менее, присмотревшись поближе можно понять, что с Алексеем что-то не так. Его смуглая кожа бледнее, чем у большинства Вистани, а его карие глаза холодны даже тогда, когда он широко улыбается.

Алексей

Вампир-Раб, Хаотично-Нейтральный

Armor Class	1	**Сила**	18/76
Движение	12	**Ловкость**	16
Уровень/Хит Дайс	8+3	**Телослож.**	14
Хит-поинты	35	**Интел.**	16
THAC0	16	**Мудр.**	10
Мораль	9	**Харизма**	16
Кол-во атак	1	**XP**	3,000

Урон/Атаки: 2d4 (укус)
Особые атаки: *Ядовитая слюна*, *очарование* (-4 к спас-броску из-за высокой Харизмы).
Особые защиты: Необходимо магическое оружие для нанесения урона, регенерирует три хит-поинта в раунд
Магическая сопротивляемость: 5%

У этого Вистани было чудесное детство, так как его любили и обожали все. Будучи единственным внуком рауни его небольшого племени, Алексей оберегался, будучи мальчиком, и предавался только таким безопасным занятиям, как музыка и танцы. В молодости, его музыка и песни были частью странствующего представления каравана. Когда он вырос, очаровательная улыбка и прекрасная фигура Алексея заставили пролить девушек, которые видели и слышали, его много слез.

Единственного, чего не хватало Алексею - это отваги и стойкости, но, в конце концов, именно этот недостаток стал причиной трагедии молодого Вистани. Во время путешествия из Борки в Ришмюло, караван остановился на отдых, и Алексея послали принести воды из ближайшего ручья. На противоположном берегу лежал истекающий кровью мужчина. Мужчина суровым голосом приказал Алексею помочь ему, перенеся несчастного через реку. Когда юноша подошел ближе, в тусклом свете луны он увидел, что у этого человека были необычно длинные когти. Невооруженный и испуганный Алексей запаниковал и бросился бежать.

Вампир Рунольд пытался скрыться от стаи вервольфов, которые изранили его до такой степени, что даже в блике летучей мыши он не мог подняться в воздух. Он считал, что пересечение ручья было его последней надеждой. Рунольд рассчитывал, что вервольфы пройдут мимо, зная о том, что вампир не может пересечь текущую воду. Трусость Алексея поставила Рунольда в очень неприятное положение, оставив его легкой добычей для верфольфов, разорвавших его на куски и вынудивших бежать в газообразной форме.

Когда он восстановил свои силы, воспоминания о недостатке уважения к нему, проявленном юношей, привели Рунольда в ярость. Разгневанный тем, что он считал личной обидой, Рунольд поборол свой природный страх и уважение,

которое он испытывал к Вистани, и решил отомстить, не заботясь о том, насколько высока будет цена.

Несколько ночей спустя, Рунольд обрушился на караван. Вампир осмотрел крошечный лагерь и решил, что, в крайнем случае, он сможет перебить весь караван не боясь опасностей, с которыми он мог бы столкнуться, будь там больше Вистани. В конце концов, он набрался смелости и похитил Алексея.

Он высосал из юноши все жизненные силы и через два дня Алексей восстал, как юный вампир. Рунольд вернул его в лагерь, поручив Вистани оберегать его нового слугу. Вдобавок к угрозам, связанным с уничтожением всего каравана, вампир также провозгласил себя его частью, требуя, чтобы Вистани обеспечивали его пищей. Алексей так боялся за свою семью, что умолил их пойти на уступки.

Мадам Роза, рауни, не могла ответить отказом на мольбы своего внука. В её сердце, разбитом случившейся трагедией, вновь поселилась надежда на то, что кто-то сможет спасти Алексея - если только ей удастся найти способ убить Рунольда до того, как её внук впервые вкусит человеческой крови. Она знает о том, что Алексей будет изгнан даже в том случае, если его удастся вылечить, но её слепая любовь заставляет её искать способы достичь хотя бы этого - лишь бы не оставлять несчастного на растерзание его жестокой судьбе.

Мадам Роза надеется найти и нанять отряд авантюристов, готовых убить вампира и спасти её дорогого Алексея.

Личность

Очень впечатлительный молодой человек, Алексей с легкостью поддается сильным личностям и упорным убеждениям. Хотя ему не нравится текущая ситуация, Алексей слишком сильно боится Рунольда, чтобы противостоять ему. Горе Алексея привело к значительным изменениям в его характере - теперь его игривый нрав сменился безнадежным фатализмом; он убежден, что не может сделать ничего, чтобы освободить себя или своих людей. Довольно быстро узнав о том, что никто в лагере не может воспротивиться его очаровывающим способностям (за исключением Мадам Розы, которую он никогда не пытался очаровать), Алексей понял, что люди, которые защищали его на протяжении всей его жизни, теперь не могут ничем ему помочь.

Прекрасный актер, Алексей может в любой момент скрыться за маской веселья и легкости, необходимой для представлений, забывая о своих печалях при встрече с музыкой и танцами. Вистана присоединяется к подобным действам с почти маниакальным энтузиазмом.

Сражение

Даже малейший намек на насилие и жестокость внушает Алексею страх. Один вид оружия, выхваченного в гневе, заставляет Алексея содрогнуться и броситься бежать. Он не боится кинжалов, использующихся в соревнованиях

метателей, но если кто-то вызовет его или кого-либо на другого на дуэль, Алексей испугается. Если Вистани не может избежать боя, то он прячется за спиной самого сильного союзника (включая и его бабушку).

Алексей пока еще не уверен в своих новых способностях; тем не менее, его природная беспечность дает ему возможность не раздумывая использовать свои очаровывающие способности.

Победить Страх

Это приключение предназначено для 3-5 персонажей 4-5 уровней (общее количество уровней должно быть около 20). Оно может быть проведено в любом домене и может даже быть связано с приключением Склеп, описанным на странице 7. Вы можете прочитать этот сценарий перед проведением данного. Если вы планируете объединить два этих приключения, то Нира должна выжить в ходе этого модуля.

Предыстория

Это приключение происходит во время первого вечера, в течение которого Вистани должны захватить пленников для Рунольда и Алексея. Время (по крайней мере для Мадам Розы) играет огромную важность, так как Алексей еще не вкусил крови другого существа. Караван Вистани находится за пределами города. Мадам Розы посылает одного из своих детей на поиски странствующих авантюристов. Она надеется найти отряд, который поможет ей уничтожить Рунольда, предоставив его членам свидетельства его немертвой природы. Она надеется, что убийство Рунольда, произошедшее до того, как Алексей попробует кровь другого существа, освободит её внука от проклятья вампира. (Это только беспочвенные надежды старой женщины, ослепленной любовью к внуку, так как вампиризм невозможно исцелить).

Если герои в течение вечера приходят к Вистани, то по приказу Рунольда Мадам Роза направляет их к нему, надеясь, что во время стычки им удастся уничтожить его.

Алексей может превозмочь Рунольда, но только в том случае, если он отважится на это. Юноша автоматически ошарашивает Рунольда (к примеру, вгоняя кол ему в сердце), так как вампир убежден в том, что Алексей является настоящим трусом. Мадам Роза знает об этой возможности и пытается убедить себя в том, что заставив Алексея сражаться она сможет спасти его и уничтожить Рунольда.

Еще один аспект этого приключения воплощает в себе Нира, вампурша, которая скрывается под маской человеческой жрицы. Она охотится на Рунольда из-за того, что ей необходимо уничтожить вампира, чтобы пройти ритуал, необходимый для того, чтобы занять в клане вампуров определенное место. Она должна унничтожить Рунольда и вернуться к своим собратьям с его головой. Так как вампурша практически ничем не отличается от человека, Нира заключает союз с героями в том случае, если они могут помочь ей достигнуть её цели. Она называется себя жрицей Лигры Милосердной (выдуманная ей секта).

Во время сражения она скрывается за вуалью, чтобы скрыть свои клыки, и дерется с помощью булавы. Она так же хранит значительное количество зелий экстра-лечения, чтобы убедить всех в свой принадлежности в вымышленному ордену.

Приключение начинается

Во время путешествия по лесной глуши герои слышат, как что-то большое продирается через кусты. Вскоре они замечают, что среди деревьев женщина, лицо которой скрыто под вуалью, отмахивается булавой от нескольких медведей, окруживших её. Её длинные, темные волоны развеваются на ветру, когда она резко поднимает, а затем опускает булаву, после чего слышится хруст кости. Когда медведь отступает, она вновь наносит по нему удар. Женщина слегка прихрамывает, а на её теле видны следы свежих ран.

Медведи издают рык и ворчание, когда она вновь оборачивается, чтобы встретить их лицом к лицу, занимая боевую стойку. "Назад, твари. Вы не встанете между мной и моей целью", кричит она.

Женщина сражается с четырьмя медведями, двое из которых уже ранены. Её левая нога разодрана когтями.

Нира, вампур: AC 4; MV 12; hp 35; THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d6; SA *Очаровывающий укус*, отрицательный модификатор -1 за каждые две единицы нанесенного урона; SZ Средний (5 футов, 8 дюймов высоты); ML Устойчивая (12); Al CE; XP 3,000
Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 10, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 17

Медведи, коричневые: AC 7; MV 12; hp 14 каждый; THAC0 17; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d6; SA *Захват*; SZ Средний (6 футов, 2 дюйма высоты); ML Средняя (10); Al N; XP 175

Если Ните никто не помогает, то она сражается с медведями в течение трех раундов, а потом скрывается из виду. Вы можете наградить игроков за подобное проявление трусости проверками сил с вероятностью 1%.

Если герои бросаются ей на помощь, то женщина с радостью её принимает, представляясь, как Нира.

История Ниры

Как только авантюристы расправляются с медведями, Нира благодарит их, предлагая одно или два лечебных зелья раненным героям.

Она представляется, как Нира Деламан, жрийа Лигры Милосердной, нейтральной богини. Нира сбрасывает свю вуаль. Её шелковистые черные волосы очень резко контрастируют с нежной, белоснежной кожей. Кажется, будто Ните около 30 лет.

Хотя она упоминает о том, что она исполняет какую-то миссию для своего ордена, она избегает подробностей, расспрашивая вместо этого самих героев об их планах и приключениях. Когда ей напрямую задают вопрос о её миссии, то она говорит, что "почувствовала зло" в близлежащих лесах и во время поисков заметила караван Вистани. Когда она приближалась к лагерю для того, чтобы попросить Вистани погадать на картах, на неё напали медведи. Она просит героев, чтобы они провели её до лагеря. Нира говорит, что ей кажется, будто что Вистани каким-то образом связаны с опасностью, которую она почувствовала, или опасность угрожает им самим.
Если герои подвергают сомнению правдивость её истории, то она осторожно, как будто бы только что осознав это, высказывает предположение, что присутствие зла потревожило медведей, заставив их напасть на неё.

Приглашение

Герои могут отправиться в город или прямо направиться к каравану. В любом случае, они встречаются с молодым Вистани, который рассыпается в комплиментах и предлагает сделать им скидку на гадание. Чтобы соблазнить героев, он упоминает о том, что его караван торгует такими вещами, как свежие травы, новое оружие, информация и так далее.

Если герои отправляются в лагерь, то обнаруживают, что он очень мал - всего одно вардо и пара палаток. Вистани готовятся к своему ночному представлению, зажигая костры и устанавливая скамейки.

Мадам Роза оценивает героев и решает, что они являются её единственной надеждой. Она пытается поделиться с ними информацией с помощью гаданий или других магических "Вистанийских" уловок. Если вы свободно владеете техникой мгновенного гадания, то вы можете использовать карты тарокка из сеттинга Равенлофт для того, чтобы поделиться с игроками информацией, напоминающей вступление к этой главе. В противном случае, вы можете подготовить гадательную таблицу, подобную той, которая представлена на странице 17. И, наконец, Мадам Раданавич может шепнуть что-то отдельным героям или отвести их в сторону для "личного гадания". Вы можете свободно создавать любые загадочные уловки, свойственные Вистани.

Мадам Роза говорит о том, что ей нужна помощь и сотрудничество ("Даже огонь нуждается в воде для того, чтобы стать паром"), рассказывает о трусости Алексея и необходимости настоящего лидера ("Бабочка может стать смелой только в том случае, если будет оса, за которой она сможет следовать"), присутствии вампира ("Смерть мчится на крыльях ночи, опускаясь неподалеку") и высказывает предположение, что недавно превращенный вампир может быть исцелен, если не успеет попробовать крови живого существа ("Тот, кто отказался от плода разрушения сможет преодолеть бесконечный позор смерти" или "Брак не заключен до тех пор, пока торт не будет разрезан"). Она завершает разговор намеком на то, что героям может казаться, будто Вистани не собираются им помогать, но на самом деле это не так ("Помните, помощь близка").

После разговора с Мадам Розой, привлекательная Вистани отводит героев на место представления. В течение трех часов продолжается представление Вистани, состоящее из выступлений прекрасных гимнастов и акробатов, трех сообразительных танцующих медведей, которые пляшут под звуки скрипок, гитар и табмуринов, и "магического" выступления, во время которого старый Вистани безошибочно угадывает, что находится в сумках и карманов людей. Сельские жители кажутся пораженными.

Любой приключенец, осматривающий медведей, обнаруживает, что они не кажутся раненными или каким-либо образом травмированными. В действительности, один из коричневых медведей выглядит несколько отлично от остальных. Вы можете свободно поиграть с таким странным совпадением, состоящим в том, что у цыган есть свои медведи, и что какие-то медведи напали на Ниру.

В конце представления, Вистани приглашают людей потанцевать с ними в свете факелов. Один из танцоров, Алексей, приглашает на танец любого героя-женщину. Он также показывает необычные фокусы с ножом героям-мужчинам. Особенно он привязывается к тому герою, которому первым удастся воспротивиться его очаровывающим чарам. После этого, остаток вечера он проводит в попытках подражания своему новому кумиру.

Постарайтесь добиться в этот момент веселой и приятной атмосферы. Предложите игрокам сделать броски навыка Танца: Вистани аплодируют каждому герою, который выбрасывает навык на пять пунктов или больше. (Используйте эти броски для того, чтобы скрыть спас-бросок против заклинания, который должен сделать текущий партнер Алексея, чтобы избежать очарования. Запомните результат данного броска).

После танцев деревенские жители начинают расходиться, и несколько Вистани проходит среди них, сжимая в руках бубны, на которые люди бросают плату за представление. Другие Вистани собираются вокруг героев, поражаясь грациозности джорджио.

Тем временем, другие члены племени снимают намордники с медведей, а из вардо появляются Вистани, ведущие на поводках угрожающе выглядящих псов. (Дайте возможность тем героям, которые упоминают о том, что наблюдают за окружающей местностью, сделать бросок Интеллекта - или тем, героям, у которых есть навык бдительности, хотя в этом случае им придется сделать бросок навыка - для того, чтобы заметить происходящее).

Спустя несколько мгновений Алексей произносит: "Друзья мои, я должен попросить вас убрать руки от оружия. К моему глубочайшему огорчению я должен сообщить вам о том, что мы вынуждены взять вас под стражу".

Все жители селения уже ушли, и смеющиеся, радостные лица цыган становятся суровыми и мрачными. Каждый из них достает угрожающе выглядящий кинжал или меч. Медведи злобно рычат. "Пожалуйста, простите нас", говорит молодой Вистани, "так как у нас просто нет другого выбора".

Внезапно вы слышите взрыв хохота, и Вистани оборачивается к бледному, худощавому человеку в хорошей одежде, которого сопровождает угрюмая Мадам Роза. Неожиданно смеющийся мужчина замолкает, и произносит: "Ах, Алексей, это уже чересчур. Когда же ты поймешь, что эти люди - всего лишь пища. Ну все, хватит хныкать. Вистани, взять их!"

Если герои не оказывают сопротивления, то Нира выхватывает свою булаву и наносит удар по ближайшему к ней Вистани. Алексей разражается рыданиями и прячется за вардо. Худой вампир издает гневный рык и кричит Алексею: "Покажи свой характер, мальчишка!" После этого, он оборачивает к Вистани и рычит: "Атакует их!"

Если герои сразу же не вступят в битву, то они вскоре будут схвачены.

Вистани, мужчины и женщины (30): AC 8; MV 12; hp 7 каждый; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d4 или 1d6 или 1d6 (у 10 кинжалы, еще у 10 копья, и еще у 10 короткие мечи); Int Средний (12); Dex Средняя (15); SZ Средний (5-6 футов высоты); ML Устойчивая (12); Al N; XP 65 за каждого

Боевые собаки (6): AC 6; MV 12; hp 12 каждая; THAC0 19; #AT 1; Dmg 2d4; Int Низкий (6); SZ Средний (4 футов длинны); ML Средняя (10); Al N; XP 65 за каждую

Медведи, коричневые (3): AC 7; MV 12; hp 22 каждый; THAC0 17; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d6; SA *Захват* (2d4 единиц урона если обе лапы наносят удар на 18 и выше); Int Низкий (6); SZ Средний (6 футов + высоты); ML Средняя (10); Al N; XP 175 за каждого

Победа над Вистани означает нанесение им ранений, которые не позволят им помочь Рунольду, но уменьшат уважение, которое испытывает к ним Алексей. Если герои понимают намеки Мадам Розы, и разбираются в том, что вампир является той опасностью, в борьбе с которой мадам Роза предлагала им свою помощь, они могут сделать вид, что сражаются, нанося удары плоскими сторонами клинков. Рассматривайте это сражение так, как и обычно (смотрите раздел Борьба и Ложные Удары в Руководстве Мастера), но постарайтесь сделать так, чтобы игроки осознали, насколько сложно имитировать поединки. Вполне возможно нанести рану даже в результате ложного удара. Кроме того, персонажи не могут быть полностью уверены в намерениях Вистани, что может привести к нескольким напряженным моментам. Взаимодействие со стороны героев будет отмечены в конце приключения дополнительными единицами опыта и сокровищами Вистани.

Если Вистани побеждают, Рунольд выбирает двух героев в качестве первых жертв для него и Алексея, причем одним из них является тот персонаж, к которому Алексей успел привязаться. Молодой Вистани пристально смотрит на вампира и произносит: "Нет, кто угодно, но только не он". Рунольд жестоко смеется и начинает издеваться над Алексеем, начиная тем самым схватку двух разумов.

Если герои поддерживают отречение Алексея от Рунольда, то ему удается выстоять перед вампиром, но если все персонажи молчат, то Рунольду удается подавить волю Вистани. Взрыв негодования Алексея дает знак Вистани, которые освобождают героев (если они были "пленены"). После этого начинает новая битва.

Рунольд, взрослый вампир: AC 7; MV 12; hp 79; THAC0 6; #AT 1; Dmg 1d6+4; SA *Высасывание энергии*; SD Необходимо магическое оружие для нанесения урона, регенерирует три хит-поинта в раунд; SZ Средний (5 футов, 6 дюймов высоты); ML Фанатик (16); Al CE; XP 8,000
Сила 18/91, Ловкость 17, Телосложение 18, Интеллект 16, Мудрость 11, Харизма 15

Если героям удается победить Рунольда самостоятельно, то он, в конце концов, отступает в свой гроб для того, чтобы регенерировать нанесенные ему раны. Герои должны заставить Алексея рассказать, где именно он скрывается, или найти логово вампира своими силами.

Если персонаж, к которому привязался Алексей демонстрирует в сражении с Рунольдом особенную отвагу и получает ранение, то вы можете использовать это проявление смелости для того, чтобы воодушевить юного Вистани. Прочитайте следующий текст, изменяя его при необходимости для отображения полученной героем раны.

Вы падаете на колени, пока вампир продолжает оглушительно хохотать. Вы собираете свою волю в кулак, готовясь к смертельному удару, который неминуемо должен последовать за вашим падением. Но, внезапно, прямо за спиной вашего врага, в темноте появляется облако тумана, из которого материализуется юный вампир, на лице которого написано, что он принял решение. Он сжимает руки на шее другого вампира, и смех Рунольда обрывается. На лице худощавого вампира появляется удивленное выражение, когда заостренный наконечник окровавленного кола выходит у него из груди. Вампир тяжело падает лицом вниз на землю, а уже через несколько мгновений его плоть рассыпается в прах, оседая на оставшихся после него костях. Молодой Вистани дрожа смотрит на кровь, покрывающую его руки.

Мадам Роза приказывает своим людям прекратить атаковать, и воины немедленно отходят от героев. Она приказывает двум цыганам отрубить голову Рунольда и похоронить её отдельно от тела. Мадам Роза защищает Алексея с помощью магии, если персонажи пытаются навредить ему.

Если герой или Нира протестуют, старая женщина произносит: “Немедленная опасность для вас, *джорджио*, и для моих людей была уничтожена. Теперь, мы поговорим об Алексее. Следуйте за мной в мое вардо”.

Мадам Роза рассказывает героям полную историю Алексея и Рунольда, и сообщает им, что смерти любых Вистани от рук героев прощены. Если бы не они, то Алексей никогда бы не осмелился убить своего мастера. В качестве награды она предлагает героям два зелья экстра-лечения, и деньги, собранные

во время ночного представления (12 gp, 27 sp и 10 cp плюс все, что пожертвовали сами герои).

Мадам Роза объясняет, что она слышала рассказы о лекарствах, которые могут помочь в случаях с вампиризмом, и что теперь она постарается применить их на мальчике. После этого она сурово смотрит на Ниру и произносит: “Жрица ты, или не жрица, но я не позволю тебе навредить моему внуку”.

После минутного раздумья Нира заявляет, что зло, которое она чувствовала, было воплощено в Рунольде, и что теперь оно уничтожена. Она желает Розе удачи в исцелении Алексея и уходит. (Ночью Нира возвращается за головой Рунольда, выкапывает её, и только потом исчезает).

Наконец, Роза приглашает героев и жрицу остаться в лагере на ночь. Утром, она и герои обнаруживают, что под покровом тьмы Алексей бежал.

Возвращение

Алексей не захотел огорчать свою бабушку необходимостью убить его в будущем так как ему известно о том, что исцеление невозможно. Он собирается уйти как можно дальше, не особенно задумываясь над тем, что он будет делать.

Герои могут встретиться с Алексеем в будущих странствиях. Хотя Вистани может отправиться в любой домен, скорее всего, он предпочтет остаться на знакомой ему территории, а именно в Борке, Даймонлю, Морденте и Дарконе. В этих местах многим известно его семейное вардо, и у его племени есть постоянные места для отдыха и полезные помощники. Будучи молодым вампиром Алексей несомненно оставит за собой широкий след, состоящий из трупов, пока ему наконец не удастся контролировать свои потребности.

Кроме того, персонажи могут решить последовать за Алексеем, рассматривая его в качестве опасности, или же Мадам Роза может попытаться убедить их (с помощью тяжелого мешочка с золотом) найти и вернуть её любимого внука.

Джек Биквик

Джек Биквик
Джек будь хитер.
Джек будь видимым.
Всегда.
Покажи свое печальное лицо.
В стекле.
Смири свой смех
Дай мне пройти во тьме.
Джек – не спеши.
Джек – помедли.
Не кусай меня Джек –

Дай мне уйти немедля.

-Детская считалка

Биография

В большинстве своем Джек Биквик является не более чем лишенным тела голосом, так как он проводит большую часть времени невидимым. Его голос звучит зловеще и безумно.

Внешний вид

Когда он становится видимым, Джек выглядит, как худощавый мужчина лет 20, рост которого достигает 5 футов и 9 дюймов, а лицо обладает каким-то землистым оттенком. Его черные волосы подстрижены так, что заканчиваются над самыми глазами. Он разражается смехом всякий раз, когда его жертвы пугаются.

Он облачен в безвкусную пародию на одежду конферансье - кроваво-красный фрак, оббитый пурпуром; пару широких, желтых штанов, запачканных грязью; свободную оранжевую рубашку, с белым бантом, прикрепленным к воротнику; и криво сидящий на голове черный цилиндр, испачканный краской.

Джек Биквик

Вампир-Обманщик, Хаотично-Злой

Armor Class	1	**Сила**	18/91
Движение	12	**Ловкость**	18
Уровень/Хит Дайс	9+3	**Телослож.**	9
Хит-поинты	66	**Интел.**	14
THAC0	9	**Мудр.**	10
Мораль	17	**Харизма**	16
Кол-во атак	1	**XP**	6,000

Урон/Атаки: 1d6+4
Особые атаки: *Высасывание энергии* (2 уровня при каждом ударе), *очаровывающий взгляд* (отрицательный модификатор -3 к спас-броску)
Особые защиты: Может быть ранен только магическим оружием, регенерирует три хит-поинта в раунд, никогда не делает броски боевого духа
Особые слабости: Должен испугать своих противников как минимум три раунда, прежде чем он сможет стать видимым и начать питаться, не может изменять свой облик, превращаясь в животное, виден в кривых зеркалах и доме смеха.

Предыстория

Джек Биквик был счастливым цирковым мальчиком. Его родители были клоунами, и их шутки и трюки заставляли смеяться всех, кто когда-либо видел их. Гордящийся их успехами, Джек делал все, что только мог, стремясь последовать за родителями; тем не менее, как бы он ни старался, его родители только вздыхали и начинали критиковать его идеи. “У тебя нет чувства юмора, Джеки. За что же у нас появился такой неумелый сын”, говорили они ему, а

потом отправляли его убирать шатер. Джек, отчаявшийся доказать свои способности, решил выступать так часто, как это только возможно, надеясь, что если толпа будет смеяться достаточно долго, то его родители оценят его.

Однажды, в день парада, предшествовавшего выступлению, Джек заметил стоящего среди зрителей хмурого старого человека. Хотя он знал о том, что иногда в толпе оказывались люди, безразличные к цирку, зажатые там не по своей воле, юный Джек знал и то, что никому и никогда не бывало плохо от веселья - независимо от того, знали об этом люди, или нет.

Джек делал все, чтобы рассмешить старика - передразнивал выражение его лица, вытаскивал монеты из его ушей, брызгал ему в лицо водой из своего бутоньера - но после каждого трюка толпа смеялась все громче, а старец наоборот становился все мрачнее Джек хотел завершить свое выступление пирогом, который должен был оказаться у него на лице, но он споткнулся, и пирог врезался прямо в грудь старика.

Толпа взревела, как впрочем и жертва Джека. К сожалению для юноши, старик прорычал заклинание, которое сделало Джека невидимым. "Посмотрим, как ты теперь повеселишься, шутник!" крикнул волшебник, а затем исчез.

Взбешенный Джек бросился к своим родителям, которые были потрясены. Они обвинили его в том, что он сам был виноват в этом, вновь и вновь напоминая ему об его главном недостатке - отсутствии чувства юмора. Они заявили, что Джек должен будет решать эту проблему без их помощи. Так как им не нужен был невидимый клоун - он слишком сильно пугал зрителей и заставлял животных беспокоиться - они просто выгнали мальчика из шатра. Когда цирк уехал из города, Джек был вынужден остаться там.

Джек умолял волшебника снять заклинание, но старик отказался. Джек пытался изучить свой недуг, но люди разбегались от него, считая лишенный тела голос проявлением призрака или чего-то худшего. В конце концов, Джек стал просто скитаться по улицам, похищая еду с открытых прилавков и жалея себя.

Однажды ночью он увидел вампира, высасывающего кровь своей жертвы в одной из задних аллей. Джек больше не боялся того, что его кто-то заметит (зная о том, что проклятая невидимость надежно скрывает его), но в этот момент ему пришлось пережить несколько неприятных минут. Опустив свою мертвую жертву на землю, вампир оглянулся и с улыбкой посмотрел прямо на Джека. Впервые за много месяцев Джек понял, что его кто-то увидел!

Джек и вампир заключили довольно ненадежный союз, по условиям которого Джек должен был следить за тем, чтобы никто не увидел вампира во время его атак. Спустя некоторое время Джеком завладела идея, состоящая в том, что превращение в вампира могло бы снять его проклятье и, одновременно с этим, дать ему возможность отомстить старому волшебнику. Он попросил вампира сделать его одним из порождений ночи.

После своего преображения Джек взвыл от отчаяния, когда он обнаружил, что все еще остается невидимым. Он отомстил волшебнику, но и смерть

проклявшего его не смогла снять проклятье. Вскоре Джек обнаружил, что вызов ужаса в сердцах жертв позволяет ему становиться видимым на протяжении времени, необходимого для питания (для этого, ему необходимо напугать жертву три раза). Наевшись, Джек может по желанию стать видимым на неделю. В невидимом состоянии Джек остается материальным, и может поднимать и передвигать предметы, но при этом не может высасывать кровь своих жертв до того, как вновь станет видимым.

Вскоре после преображения Джека его спутник-вампир был убит во время бесшабашного ночного нападения. Местные жители пронзили неудачливого вампира колом, а затем сожгли его дом, в котором находился гроб. Благодаря своей невидимости, Джек смог вырваться оттуда целым и невредимым. Он покинул город в поисках нового дома.

Джек не привязан к какому-либо домену и может свободно путешествовать в Туманах. В данный момент он поселился в Картакассе.

Лиичность

Джек Биквик является садистским комедиантом, научившимся обходить свое зловещее проклятье. Он гордится тем, что ему удается напугать своих жертв, рассматривая свое терроризирование обычных людей не как необходимость, а как искусство; единственное, в котором он способен достичь высот.

Сражение

Джек предпочитает использовать в прямом сражении своих очарованных товарищей, пока он наблюдает за поединком из безопасного места. В случае угрозы его жизни, Джек всегда пытается бежать, полагаясь на свою невидимость и способность, напоминающую заклинание *паука*.

Он носит с собой небольшую дубинку для самозащиты, но редко использует её.

Дом Ужасов Джека

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 5-9 уровней (общее количество уровней должно достигать 48). Хотя мы поместили Джека в Картакассе для того, чтобы создать интересную атмосферу для сценария, хотя дом смеха Джека может быть с незначительными усилиями перенесен в любой другой домен. Подробная информация о Картакассе приведена в *Доменах и Обитателях* Сеттинга Равенлофта.

Предыстория

Джек позаботился о том, чтобы защитить себя от многочисленных опасностей Картакасса. Зная о том, что здесь время от времени появляются вервольфы, и что больше всего на свете они ненавидят вампиров, он внимательно следит за тем, где и когда питается.

Джек заманивает потенциальных жертв - нищих, странников и т.д. - к себе в дом. К примеру, он заставляет жертву гнаться за дорогим драгоценным камнем (который он тащит за собой, будучи невидимым) или толстым черным котом (которого Джек очаровал) или выдает себя за призрака, тайно сообщающего о скрытых в доме сокровищах.

Джек создал свой личный "дом смеха", заполненный множеством реальных и иллюзорных опасностей, предназначенных для устрашения его жертв.
Джек невидимо следует за жертвами по дому смеха. (Герои могут "увидеть" Джека используя заклинание *определения невидимости* или *истинного видения*; тем не менее, его достаточно сложно заметить, так как вампир использует свою способность лазанья по стенам для того, чтобы скрываться в труднодоступных местах).

После ослабления и терроризирования жертв, ставший видимым Джек высасывает у них кровь, скрывая их тела в яме, расположенной в столовой.

Приключение начинается

Вы можете завести героев в Картакасс, воспользовавшись таинственными силами Туманов или послав их сюда для расследования странного исчезновения одного из знакомых им авантюристов.

Герои могут начать расспрашивать горожан об их пропавшем друге, но те не слишком хотят помогать незнакомцам. Хозяин гостиницы сердито заявляет, что похожий человек останавливался в гостинице и ушел оттуда, не заплатив. Он добавляет, что если бы он видел, как уходит этот мерзавец, то обязательно бы стребовал с него свою плату. Хозяин разрешает осмотреть им комнату своего друга только в том случае, если они заплатят за неё и останутся там на ночь.

В первую же ночь в комнату залезает черный кот. Издевательски мяукнув, он берет маленькую, но ценную вещь одного из героев в зубы и выскакивает в окно. (Если герои не остаются в городе, то кот может появиться и обокрасть героев в любой момент на протяжении этой ночи). Кот бесшумно бежит по пустынным улицам, едва-едва опережая своих преследователей. Внезапно он делает молниеносный прыжок и скрывается за каменной стеной большого особняка.

Герои могут забраться на стену или войти через открытые ворота. Потертый красный ковер ведет к двери. Бумажные фонарики висят по обе стороны дорожки. (Невидимый Джек закрывает ворота как только герои подходят к особняку. Герои, наблюдающие за воротами, должны сделать успешный спас-бросок против заклинаний, чтобы заметить действия Джека).

Когда герои приближаются к дому, передняя дверь открывается. Авантюристы слышат веселую карусельную музыку, которая исходит изнутри. В нише за дверью стоит разрисованный мим, облаченный в красный кружевной ошейник, рубашку, украшенную большими желтыми помпонами и пару огромных клоунских туфель синего цвета.

Мим жестикулирует, намекая на то, что героев ожидает смех, еда и питье. Мим предлагает букет цветов любой женщине в составе отряда.

Мим, человек-мужчина: AC 10; MV 12; hp 6; THAC0 20; SZ Средний (5 футов, 6 дюймов высоты); ML Средняя (9); Нейтрально-Злое; XP 15.
Сила 11, Ловкость 15, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 13.

Дом Смеха

Джек тенью следует за героями по всему дому. Если им все же удается заметить его и довести количество его хит-поинтов до 0, то Джек принимает газообразную форму и возвращается в свой гроб (восстанавливаясь там в течение 12 часов) в области 9.

1. Столовая: Ведомые мимом, герои входят в длинную и узкую комнату, залитую светом свечей. На столе стоит множество самых различных пирогов и тортов. Шарики и гирлянды свисают с потолка. Намоточная игрушка играет праздничную музыку в углу комнаты.

Банкет и обстановка этой комнаты являются хитроумной иллюзией. Как только весь отряд входит в комнату, мим выскакивает в дверь, захлопывая дверь. Все свечи сразу же гаснут. В полу открываются скрытые панели, в результате чего все герои, находящиеся в комнате, проваливаются в яму, заполненную останками жертв Джека. Спустя несколько минут на них падает град пауков.

Пауки, волосатые (50): AC 8; MV 12, Wb 9; hp 5 у каждого; THAC0 20; Dmg 1; SA Яд (отрицательный модификатор -1 к Классу Защиты и броскам атаки, и отрицательный модификатор -3 к Ловкости на 1d4+1 раунда); SD Сопротивление дробящему оружию; Int Средний (10); SZ Крошечные (6 дюймов); ML Средняя (10); AL Нейтрально-Злое; XP 65 за каждого.

Как только героям удается зажечь факелы или воспользоваться заклинанием *света*, они замечают зеленую дверь. Дверь выводит их на короткую лестницу, которая заканчивается в покрытой панелями комнате.

2. Комната Масок: Джек закрывает дверь и запирает её на замок, как только отряд входит в эту комнату. Три стены покрыты фресками, изображающими цирковых клоунов. Четвертая стена содержит на себе набор ярко раскрашенных клоунских масок. Стол, на котором стоят кувшины с пудрой и красками, возвышается в центре комнаты. Как только кто-то из персонажей дотрагивается к одному кувшинов, происходит следующее:

Кувшин содрогается, а затем исчезает из ваших пальцев, как, впрочем, и весь стол, в результате чего вам кажется, что на самом деле их никогда здесь не было. Откуда-то доносится сильный глухой удар. Маски на стене начинают плавиться, превращаясь в массу сплетающихся рук, кричащих ртов и бесформенных голов, которые заходятся в безумном крике: "Подойдите ближе...помогите мне...поцелуйте меня". Стена медленно, но отчетливо тянется к вам.

Кувшин и стол были иллюзией, призванной заманить жертв в комнату. За стеной 12 гоблунов заталкивают этот немертвый ужас в комнату. Каждый, кто пытается оттолкнуть приближающуюся стену, рискует слиться с ней. Монстр останавливается в двух футах от противоположной стены, заставляя героев распластаться на стене, чтобы избежать неживого противника. Хотя ужасные головы не могут кусаться, они сладострастно протягивают вперед языки, пытаясь нащупать героя. Если стене удается лизнуть персонажа, он должен сделать бросок ужаса.

Кроме того, Джек использует палочку иллюзий для того, чтобы уверить персонажей в том, что их удары не могут повредить стене - раны мгновенно затягиваются, следы от ожогов исчезают и т.д.

Живая стена: AC 8; MV 5 футов в раунд (в результате толчков); hp 64; THAC0 13; #AT 12 за каждое нападение на стену; Dmg 1d6 за каждую атаку; SA Поглощение; SD Иммунитет ко все планарным и темпоральным заклинаниям и заклятьям *прохождения через стены*, жертвы должны сделать спас-бросок против яда, если они режут или жгут стену, или потерять сознание; MR 20%; Int Средний (10); SZ Гигантская (площадь стены); ML Бесстрашная (20); AL Хаотично-Злое; XP 2,000.

Спустя два раунда дверь в северной стене комнаты открывается, и герои могут проскользнуть в третью комнату, держась у самой стены.

3. Джек-в-Коробочках: В этой комнате находится три квадратных коробки размером с человека, завернутые в широкие ленты. Если герой прикасается к одной из коробок, то происходит следующее:

С громким хлопком крышки коробок открываются. Джек-из-коробочки размером с человека обрушивается прямо на вас. Вы с ужасом замечаете, что на самом деле это труп, облаченный в костюм клоуна. Ваш пропавший друг слепо смотрит на вас, улыбаясь ужасающей улыбкой клоуна.

Обнаружение их товарища в подобном состоянии требует от каждого из героев броска ужаса.

Персонажи, осматривающие останки их друга, обнаруживают, что он умер от укуса вампира. Две крошечных дырочки видны на разлагающемся запястье несчастного. Персонажи не узнают два других тела. Единственным выходом из этой комнаты является тайная дверь, расположенная под одной из коробок.

4. Вращающийся Туннель: Герои оказываются в еще одном широком коридоре, который переходит в идеально круглый восходящий туннель. Спустя несколько минут туннель начинает вращаться, выводя героев из равновесия. Вращение быстро ускоряется. Плоская платформа, являющаяся вершиной туннеля, находится приблизительно в 15 футов от персонажей. По мере увеличения скорости из туннеля со случайными интервалами начинают выскакивать лезвия, наносящие 1d2 единиц урона при каждом ударе (считайте, что THAC0 туннеля равняется 17).

5. Лабиринт Зеркал: Герои попадают в серию коридоров, стены которых усеяны высокими зеркалами. Зеркала искажают и изменяют их внешний вид, сплющивая и вытягивая их черты.

Неожиданно вы видите в зеркале, что на месте вашего лица появляется лицо зомби. Оно повторяет все ваши движения, ужасающе ухмыляясь, тогда как с его щек слезает плоть. Каждое зеркало, окружающее вас, отражает монстра, превращая ваши движения в отвратительную пародию. Первый зомби поднимает свое оружие, чтобы атаковать вас - и его оружие полностью идентично вашему!

Это ужасающее зрение требует броска ужаса. Джек использует свою палочку иллюзий для того, чтобы убедить героев в том, что они стали неживыми, разлагающимися зомби. Герои должны сделать успешный спас-бросок против заклинания для того, чтобы развеять иллюзию. Как только герой избавляется от навязчивого видения, он может заметить, что в комнате есть еще кто-то, и что этот кто-то мчится через лабиринт к отрытой двери. Все, что остается персонажам - это следовать за ним.

6. Рукавица: Двигаясь по этому коридору, герои слышат яростное царапанье и ужасающий рев, исходящие сверху. Разрешите им понаблюдать за тем, как часть потолка обрушивается, и на его месте появляются когтистые руки, хватающие воздух. После этого пол начинает подниматься. В течение трех раундов герои пробивают собой потолок и оказываются посреди стаи гхастов, если им не удается избежать этого.

Гхасты (3): AC 4; MV 15; hp 27 у каждого; THAC0 17; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d8; SA Вонь гхулов вызывает тошному (отрицательный модификатор -2 ко всем броскам атаки), если жертвам не удается сделать успешный спас-бросок против яда, парализующее прикосновение; SD Обладают иммунитетом к заклинаниям, воздействующим на разум; SZ Средний (5 футов высоты); Int Очень интеллектуальные (12); ML Элитная (12); Хаотично-Злое; XP 650 за каждого.

7. Финальный акт: Шарики различных цветов заполняю эту комнату. Светящиеся красным светом лампы в виде шаров освещают эту довольно обширную комнату багровым светом. Безумная, ритмичная музыка начинает играть в тот момент, когда сюда входят герои (возможно изо всех сил захлопывая засов перед носом приближающихся гхастов). Ярко раскрашенный гоблун в красной курточке прыгает по комнате, тогда как другой гоблун в костюме пианиста обеспечивает музыку. За ними стоит еще 10 гоблунов в костюмах клоунов, причем каждый из них держит красные кремовые торты. В тортах явно корчатся какие-то червеподобные существа.
Джек появляется перед героями и произносит:

"Ах, друзья мои, я надеюсь, что сегодняшнее шоу порадовало вас. Я не могу сказать, как давно мне не было так хорошо, но теперь настал момент финального акта нашего маленького представления. Я надеюсь, что вам это понравится". Он широко улыбается, обнажая острые клыки, а затем рычит: "Взять их!"

В течение первого раунда сражения гоблуны бросают в персонажей торты, в которых находятся гнилосные личинки. Любой персонаж, в которого попал кремовый торт, должен сделать спас-бросок против магии смерти или ослепнуть на один раунд, а также вступить в битву с 1d4 гнилосными личинками.

Гнилосные личинки (1d4x10 пирогов): AC 9; MV 1; hp 1 у каждой; THAC0 0; #AT 0; SA 10% вероятность на значение Класса Защиты противника, что личинка сможет погрузиться под кожу несчастного, убив его в течение 1d3 оборотов после достижения ею сердца; SW гибнут от огня или заклинания *исцеления болезни*; SZ Крошечные (0,5-2 фута длинны); Int Звериный (1); ML Неустойчивая (5); Нейтрально-Злое; XP 10 за каждую.

Гоблуны (12): AC 4; MV 12; hp 18 у каждого; THAC0 13; #AT 2 или 1; Dmg 1d6 или 2d6; SA -2 к броскам ошарашивания противников, при первом столкновении вызывают бросок ужаса; MR 10%; SZ Средний (5 футов высоты); Int Низкий (5); ML Бесстрашные (20); Хаотично-Злое; XP 975 за каждого.

В последующие раунды гоблуны атакуют дубинками, пытаясь оглушить персонажей. Если гибнет пятеро или более гоблунов, то Джек становится невидимым и открывает дорогу гхастам.

Джек избегает вступления в бой, надеясь, что гхасты смогут уничтожить героев. Он призывает еще 2d6 гоблунов им на помощь, если гхасты не могут убить персонажей.

8. Комната гоблунов: Это место заполнено разорванными костюмами, непонятными механизмами и вонючими гоблунскими нечистотами.

9. Подвал: На нижнем уроне дома находится гроб Джека и четыре подземных камеры. Герои могут попасть сюда через секретную дверь, указанную на карте. Если Джек находится в гробу, то его достаточно легко будет пронзить колом. Под его телом лежит небольшая сумка, в которой находится четыре драгоценных камня (стоимость которых достигает 800 gp) и кольцо защиты +2. Чаще всего в камерах нет пленников; тем не менее, если вы хотите, чтобы у героев появился персонаж-последователь, то они могут спасти беспомощного авантюриста.

Спасение

Если героям удается выжить, то они могут рассказать жителям города о занятиях Джека. Разъяренные горожане окружают дом и поджигают его. Когда пламя разгорается, благодарные горожане предлагают персонажам остаться на праздник.

Дым вскоре попадает героям в глаза, в результате чего они начинают слезиться. Когда им удается протереть их, то персонаж замечают, что жители города танцуют и изгибаются в странной пляске вокруг огня. Из-под их рубашек высовывается мех, и когти вырастают на месте ногтей.

Ближайший к персонажам горожанин, больше напоминающий волка, чем человека, улыбается им зубастой улыбкой и заканчивает произносимый тост жутким воем, который поддерживают все остальные оборотни, и который прокатывается по всем городским улицам.

Все персонажи должны сделать броски ужаса. Если герои покидают город быстро и не создают каких-либо проблем, то вервольфы, скорее всего, разрешат им уйти беспрепятственно.

Возвращение

Если герои лично не пронзают сердце Джека колом, то вампиру-обманщику удается бежать в другой домен. Со временем, Джек строит новый дом смеха в другом городе. Персонажи могут услышать об странных исчезновениях людей и заняться их расследованием только для того, чтобы обнаружить, что Джозеф вновь занялся терроризированием невинных.

Если вы хотите устроить испытание высокого уровня для отряда, то Джек посылает им послание, предлагая им испытать на себе свой новый дом смеха. Так как герои уже будут предупреждены, вы можете устроить им очень опасную ловушку.

Леди Хезер Шадоубрук

1 Ноября 195 года:
Сегодня мы получили послание от фермера, который сообщил, что его поля неожиданно начали умирать. Лорд Торнвуд и Орден провели расследование, и обнаружили, что священный храм был осквернен. Камни покрыты глубокими царапинами, земля залита кровью, а в центре храма находится глубокая дыра. Отец Эпурджаар и его священники очистят это место и закроют кратер. В часовне Ордена во время молитв будет задан вопрос о судьбе пропавших друидов. Лорд Торнвуд подозревает в произошедшем шаманов орков и приказал усилить все патрули.

- Записи Торнвуда

Биография

Вампиризм Леди Шадоубрук уникален в том, что лишь кровь животных или сок деревьев может утолить её голод. Это ужасающее проклятья для друида, и после каждого утоления голода её стоны разносятся по окружающим лесам. Местные жители считают, что в местном круге камней поселилась баньши.

Внешний Вид

У Хезер Шадоубрук черные шелковистые волосы, которые достигают середины спины. Её карие глаза прекрасно дополняют загорелое тело бывшей друидки. Темно-зеленое, домотканое платье и коричневый плащ являются привычной

одеждой этой служительницы природы. Кожаный мешочек свисает с простого кожаного ремня Хезер. Она также носит с собой серп, который кажется покрытым ржавчиной (на самом деле, он весь в крови).

Хезер Шадоубрук

Вампирша-Друид, Хаотично-Злая

Armor Class	3	**Сила**	18/76
Движение	12	**Ловкость**	16
Уровень/Хит Дайс	8+3	**Телослож.**	12
Хит-поинты	63	**Интел.**	16
THAC0	11	**Мудр.**	15
Мораль	16	**Харизма**	15
Кол-во атак	1 или 2	**XP**	5,000

Урон/Атаки: Против животных или растений: 1d4+6; Против людей или нелюдей: 1d4+5 (серп) или с помощью другого оружия (+2, +4)
Особые атаки: *Поглощение энергии* (только животные или растения);
Заклинания: 1-ый уровень - *запутывание* (x2), *нанесение легких ранений* (x2); *магический огонь*; 2-ой - *дубовая кожа, очарование человека/млекопитающего, нагревание металла, разговор с животными*; 3-ий - *рост шипов, вызов насекомых*; 4-ый - *вызов животных первого уровня.*
Особые защиты: Необходимо магическое оружие для нанесения урона, регенерирует три хит-поинта в раунд
Магическая сопротивляемость (все формы): 5%

Облик ужасного волка: AC 6; MV 12; THACO 15; #AT 1; Dmg 2d4; SZ большой (7'-12').

Облик белого оленя: AC 7; MV 24; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ средний (5').

Облик летучей мыши: AC 8 (4 в идеальных условиях для полета); MV 1, FL 24 (C); THACO 20; #AT 1; Dmg 1; SZ крошечный (1').

Предыстория

Леди Хезер была брошена своими родителями и выращена друидами. Она перенесла всю свою любовь и привязанность на природу. Её молодость (25 лет) и вспыльчивое поведение перевесили её выдающиеся навыки в обращении с природой, когда кругу друидов пришло время выбирать себе нового главу.

Хезер была глубоко обижена подобным пренебрежением. Она впала в глубокую задумчивость, размышляя о том, почему её друзья отказались выбрать её. Вскоре в её голове начал раздаваться шепот, сулящий ей титул Великой Друидки в том случае, если она уничтожит своих врагов. Она боролась с этими голосами, но, в конце концов, жажда мести сломила её сопротивление.

Во время третьей стражи Хезер убила весь свой круг. Их кровь залила стоящие в кругу камни, магически пометив из рунами X E З E P. Но Леди Шадоубрук была слишком разгневана, чтобы замечать это. Внезапно, голоса в её голове

привлекли её внимание, запев: "Теперь ты Великая Друидка и ты будешь править вечность".

Утром Хезер обнаружила, какую именно цену ей пришлось заплатить за обретенную власть. Все растения и животные в радиусе трех миль от камней были мертвы - они лежали сухие и безжизненные, но их нельзя было сжечь или растоптать. Опустошенная этим зрелищем, Хезер попыталась применить исцеляющие заклинания, но круг сопротивлялся всем магическим заклинаниям друидов.

В конце концов, опечаленная Хезер поняла, что за пределами этого радиуса её дар стал сильнее, чем раньше. Камни лишали её силы и вызывали тошноту, и потому она решила сделать все, чтобы возродить леса за пределами мертвой зоны.

Когда ей изумление прошло, она внезапно поняла, что пища больше не может удволетворить ей голод. Когда на третью ночь она осторожно склонилась над деревом, ей ужасно захотелось есть. Когда зубы Хезер вонзились в дерево, она поняла, что теперь они превратились в клыки вампира. Древесный сок тек по её горлу, подобно амброзии, тогда как дерево постепенно увядало и умирало. И только слезы сочились из глаз Хезер Шадоубрук, когда она осознала, что её судьбой отныне было уничтожение того, что она любила больше всего на свете.

В её невзгодах, Хезер сопровождает два товарища. Один из них является ползучим вампиром, состоящим из растительных жидкостей и человеческой (да и нечеловеческой) крови. Другим является Муграб, товарищ-бородавочник Херез, который также, из-за её преступления, каким-то образом преобразился в полу-человека/полу-бородавочника. Муграб оберегает круг камней в течение дня и пожирает остатки того, что высосали его госпожа и ползучий вампир.

Личность

Целью Хезер является восстановление стоячих камней и оживление окрестностей (она обречена на провал), а также охрана окружающих лесов от какого-либо вреда. Подобно многим злодеям, она не видит своей вины в сложившейся ситуации. Вместо этого, она проклинает друидов, и поклялась убивать каждого друида, который явится в окрестности круга.

Хезер не привязана к какому-либо королевству, и может обитать в любом из доменов, в котором существуют леса (и друиды). Изолированная природа её ордена и недавнее превращение самой Херез привели к тому, что она все еще не столкнулась с владыкой домена.

Сражение

Как именно сражается Хезер, зависит от того, где герои встречаются с ней. В области влияния круга камней она будет использовать свой серп +1 или превратится в ужасного волка. За пределами мертвой зоны она будет использовать свои заклинания. Её любимым трюком является использование *запутывания* против тяжеловооруженного бойца, а затем наложение заклинания

нагревания металла на его доспехи. Еще одной уловкой Хезер является вызов насекомых, накладываемый на кого-то, кто попал в ловушку. Она также обожает очаровывать боевых псов противников для того, чтобы они атаковали их.

В том случае, если количество хит-поинтов Хезер опускается до 0, она принимает газообразную форму (нахождение под пологом тумана описано на странице 72) и прячется в каком-нибудь дупле, где отдыхает и регенерирует в облике летучей мыши. Для того чтобы полностью восстановиться, ей необходимо 24 часа.

Пропавшие Друиды

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 5-8 уровней (общее количество должно быть около 35). Желательно, чтобы в отряде был хотя бы один герой, являющийся друидом или близко связанный с ними, чтобы усилить сюжет этого приключения, хотя это условие и не является обязательным.

Предыстория

Друидский круг камней является ключом к существованию Хезер. Каждый черный монолит вздымается ввысь на 15 футов, а на его поверхность нанесена кроваво-красная руна. Некогда они усиливали заклинания друидов и обогащали окружающие леса и поля. Теперь они действуют абсолютно по-другому:

*Ни один друид не может накладывать заклинания в области действия круга (трехмильный радиус), включая и Хезер;

*В этой области не действуют заклинания жрецов, относящиеся к сферам растений или животных;

*Магические предметы, основанные на сферах животных или растений, или созданные из природных материалов, не действуют. К примеру, предварительно наложенное заклинание *дубинки* прекращает действовать, так же, как и *добряника*, созданная до входа в эту область;

*В области воздействия ничего не растет. Деревья мертвы, и любое животное, оказавшееся в области воздействия круга, умирает. Животные инстинктивно чувствуют, что здесь что-то не так, и по своей воле не войдут в данную область. Герои или неигровые персонажи, принявшие облик зверя и оказавшиеся в данной области должны в течение каждого раунда нахождения в этой области делать спас-бросок против магии смерти - в противном случае, они умирают. Только Хезер может беспрепятственно принимать звериные облики в этом месте.

*Если количество хит-поинтов Хезер опускается до 0, то над камнями поднимается плотный туман, надежно скрывающий её газообразную оболочку.

За каждый уничтоженный камень (AC 0, 30 hp) Хезер навсегда теряет 10 хит-поинтов и значение её Хит Дайса, THAC0 и т.д. опускается на 1 пункт. Первый

удачный удар по камню вызывает разряд энергии, который бьет из камня по герою, нанося ему такое же количество урона.

В течение дня, ползучий вампир отдыхает в глубинах грязевой ямы, которую закрывает упавшее дерево. Тот, кто заглядывает в яму, видит только кучу ежевики, веток и грязи. Если вампир питался в последние три часа, то после удара эта куча начинает кровоточить. По ночам, ползучий вампир использует свою огромную глотку с двумя выдающимися клыками для того, чтобы ненасытно атаковать всех странников, которые оказываются неподалеку от круга.

Ползучий вампир: AC 0; MV 6; HD 9; hp 50; THAC0 11; #AT 2; Dmg 2d8/2d8; SA Жертва запутывается, если проходят оба удара (получает 1d8+1 единиц урона от укуса и теряет уровень), атака с помощью электричества увеличивает хит-поинты вампира на 1 Хит Дайс, а его размеры - на 1 фут; SD необходимо магическое оружие для нанесения урона; иммунитет к тупому оружию; половинный урон от колющего/режущего оружия, иммунитет к огню, половинный урон от холода, если провален спас-бросок, регенерирует 1 хит-поинт в раунд; MR 5%; SZ Большой (8 футов высоты); ML Фанатик (17); Int Очень интеллектуальный (11); Al CE; XP 5,000

Муграб, бородавочник/человекозверь, оберегает камни в течение дня. Большой, мускулистый и волосатый мужчина с головой бородавочника, Муграб бесстрашно сражается с противниками, хватая их и вонзая во вражеские тела свои огромные клыки.

Муграб, чудовищный бородавочник: AC 4; MV 12; HD 6; hp 40; THAC0 15; #AT 1; Dmg 2d10; SD необходимо магическое или серебряное оружие для нанесения урона; регенерирует 1 хит-поинт в раунд, продолжает сражаться до -7 хит-поинтов; MR 5%; SZ Большой (7 футов высоты); ML Элитная (14); Int Низкий (6) Al NE; XP 1,400

Приключение начинается

Герои могут быть вовлечены в эту историю множеством способом. Герой-друид может исследовать Круг Леса Шиповника - очевидно, что в проклятой области все еще происходит какая-то друидская активность - или близлежащий круг может нанять целый отряд для этой же цели. Вы можете даже устроить первое столкновение с Хезер в качестве случайного лесного столкновения. Если герои проводят значительное количество времени исследуя Лес Шиповника, то они сталкиваются с Леди Хезер в разделе *Одинокий Друид*. Если они отправляются прямо к стоячим камням, то начните с *Проклятого Круга*.

Одинокий Друид

Когда герои входят в лес Шиповника они замечают признаки того, что кто-то ухаживает за ним.

Журчание ручья подчеркивает живое спокойствие леса. В древесных кронах щебечут птицы, и насекомые с жужжанием летят по своим делам. Шуршание

чуть в стороне от тропинки привлекает ваше внимание, и вы замечаете любопытного фавна, длинные уши которого насторожено встали торчком.

Если подобная идиллия вызывает подозрения героев, постарайтесь развеять их, избежав какого-либо беспокойства или опасений. Когда герои сталкиваются с Леди Хезер, она осматривает омелу.

Где-то неподалеку вы слышите человеческий голос, мурлычущий песенку...кажется, будто женщина говорит с ребенком или домашним любимцем, весело и живо что-то напевая. Это мурлыканье выводит вас к красивой черноволосой и загорелой молодой женщине в простом зеленом платье. Она сидит приблизительно в десяти футах над землей на ветке величественного дуба. Её коричневые пальцы грациозно перебирают листья небольшого растения, которое она держит в руках, убирая засохшие веточки.

Любой друид или рейнджер узнает растение и одежды друида, принадлежащие Леди Хезер. Если герои останавливаются, чтобы заговорить с ней, Леди завершает свою работу, а затем легко спрыгивает с дерева. Она говорит несколько торжественным тоном (сверкая, однако при этом белозубой улыбкой), но при вопросах, связанных с пропавшим кругом, её тон становится неясным. Она соглашается с тем, что произошло нечто нехорошее, но она не знает, что именно. Если герои едут верхом или следуют в сопровождении животных, она предупреждает их о том, что мертвая область убьет зверей. Она говорит, что прибыла сюда совсем недавно. Хезер избегает обсуждения своего прошлого, заявляя, что у неё еще много работы, и что она обязана вернуться к ней. Она может указать направление к проклятому кругу, но отказывается сопровождать героев.

Хезер просит друида отряда помочь ей, пока отряд будет заниматься кругом. Как только они остаются наедине, вампирша попытается убить друида. Если герой отказывает ей (или если в отряде нет друида), то она просит извинить её, и исчезает в лесах.

Возможно, герои всем отрядом отправляются к стоячим камням. В этом случае, продолжайте приключение с раздела *Проклятый Круг*. Если персонажи проявляют подозрительность, то Хезер ожидает наступления ночи для того, чтобы расправиться с ними. Если герои атакуют Леди Хезер прямо сейчас, то она будет защищать себя.

Проклятый круг

Любой герой, едущий верхом или сопровождаемый животными, внезапно заметит, что эти существа начинают нервничать и отказываются следовать дальше. Если он пытается принудить их, то напомните отряду о предупреждении Хезер.

Природа леса, окружающего вас, очень сильно изменяется. Вокруг вас возвышаются побуревшие и мертвые деревья, а их листья безжизненно свисают с ломких ветвей. Все небольшие звуки, издаваемые насекомыми,

птицами и животными исчезают, и даже шелест листьев у вас под ногами кажется приглушенным.

Если герой сжимает в руке мертвый лист, то он кажется скорее кожистым, чем засохшим, и потому не рассыпается в прах. Кроме того, мертвые листья не горят. Небольшой осмотр местности позволяет найти неразложившийся трупик белки. Рейнджер или друид, или кто-то, обладающий навыком Земледелия или вторичным умением охотника или лесника, может определить, что ни на деревьях, ни на животных, нет ни следа заболевания или физических ран. После нескольких минут ходьбы через этот унылый ландшафт, герои выходят к проклятому каменному кругу.

Шесть огромных камней возвышаются, подобно гигантским могильным камням в ужасающей тишине. Некогда их затеняла древняя дубовая роща, но теперь по их покрытой царапинами поверхности бегают солнечные зайчики. Кроме того, на поверхности каждого из камней выгравирована глубокая, красноватая руна.

Если кто-то из героем умеет читать руны, то он может составить их них слово X, E, З, E, P (H, E, A, TH, E, R).

Заметьте, что в руническом алфавите TH является одной буквой. Внимательный осмотр не откроет ни скелетов, ни каких-либо следов, которые могут указать на судьбы пропавших друидов, хотя в тени упавшего дерева видна глубокая, грязевая яма, заполненная сучьями и острыми ветками (логово ползучего вампира). Это существо в течение дня бездействует.

Герои могут обнаружить, что у мертвой зоны есть четко очерченные границы. Тем не менее, некоторые деревья за пределами этой области также мертвы. Симптомы те же самые: высушенные, но не сухие, абсолютно невоспламеняемые. Дальнейший осмотр позволит найти две чуть отдаленные друг от друга дыры в коре.

Если герои подозревают Хезер или желают остаться здесь на ночь, они должны разбить лагерь возле мертвой области. Если они полностью решают полностью покинуть эту область, то сообщения из близлежащей деревни о пропавших и/или убитых животных, должны вернуть их обратно.

Пропавшая Лошадь

Если Леди Хезер подозревает о том, что герои усомнились в её невинности, она призывает к себе одного из скакунов героев так, чтобы разбить отряд на части, и расправиться с ними по отдельности. Если у персонажей нет лошадей, то через их лагерь проходит пони местного фермера, ответивший на зов Леди Хезер. Вы можете вносить любые изменения, которые подойдут конечному результату.

Этим вечером, ночной воздух кажется необычно плотным. Огонь вашего костра производит теплый свет, но не приносит вам уверенности или комфорта. Неожиданно, лошади начинают беспокойно брыкаться, и одно из животных перекусывает веревку, скрываясь во тьме.

Верховое преследование возможно, но героям придется потратить несколько раундов, седлая других лошадей, или скакать на них без седел (героям, обладающим навыком Верховой езды, придется в течение каждых трех раундов делать успешные броски этого навыка). В любом случае, лошадь несется галопом (смотрите Таблицу 2 в разделе о лошадях в Книге Монстров). Источники света позволяют выследить сбежавшее животное, но это значительно замедлит преследование.

Наблюдательные герои заметят, что другие лошади не боятся. Приключенец, использующий заклинание *разговора с животными* услышит следующее: "Она позвала. (Имя лошади) ушла". Они не знают, кто такая "она".

Как именно герои встречаются с Хезер, зависит от того, как близко они следуют за лошадью, и не разделяются ли они. Герои, которые будут действовать быстро, могут застать Хезер и ползучего вампира, склонившимися над лежащей лошадью. Тот, кто прибудет позднее, только мельком увидит Хезер и ползучего вампира, исчезающих в лесу, тогда как Муграб отрывает конечности животного и начинает пожирать их. В любом случае, персонажам понадобится сделать бросок ужаса.

Если появляется отряд их трех или меньшего количества героев, то Хезер, Муграб и ползучий вампир отрываются от своего пиршества и атакуют. Тем не менее, если персонажи держатся вместе, Хезер съедает столько, сколько может, а затем убегает, чтобы разработать новый план, отвечающий методу "разделяй и властвуй".

Если герои медлят или не могут выследить животное, им удается найти только окровавленные кости лошади, на которых не осталось мяса. Раздвоенные отпечатки копыт Муграба оставляют отчетливый след, ведущий в мертвую область.

Хезер также может попытаться разделить героев с помощью следующих трюков - к примеру, она может попытаться увлечь их за собой в облике белого оленя; невинно попросить кого-то из них отвести её в отдаленную местность; улечься в кустарнике и начать издавать стоны, как если бы она была ранена, или применить любой другой способ, который придет вам в голову. Чем подозрительнее становятся герои, тем сильнее Хезер пытается избавиться от них.

Битва у Храма

Если герои следуют за отпечатками копыт Муграба, ведущими в сторону от костей лошади, то они выходят к каменному кругу. Постарайтесь сделать так, чтобы этот раздел следовал за всеми предыдущими, так как именно так Мастеру удастся достичь проведения кульминационного сражения.

Когда вы приближаетесь к кругу камней, вы слышите громкий стон, который могла бы издать женщина, испытывающая нечеловеческую боль. Хезер стоит

на коленях перед одним из камней храма. Она молотит руками по камню, и лунный свет горит на её клыках.

Если герои до этого не подозревали Хезер ни в чем, то открытие того, что невинная друидка оказалась вампиром может заставить их сделать бросок ужаса. Когда герои приближаются к Леди, ползучий вампир выбирается из своей ямы и атакует их. Мугруб нападает на них из-за одного из камней. Хезер может быть ошарашена в течение первого раунда, но после этого она сражается с персонажами с помощью своего серпа +1.

Если положение кажется отчаянным, Хезер пытается бежать в облике ужасного волка, надеясь вывести отряд за пределы мертвой области. Если они поддаются на её уловку, то у Хезер появляется возможность задействовать все своим магические силы.

Как только количество хит-поинтов ползучего вампира достигает 0, он исчезает во вспышке пламени, превращаясь в облако дыма, которые засасывается в яму под упавшим деревом. Когда количество хит-поинтов Хезер достигает 0, из рун поднимается густой, красный туман, который смешивается с её газообразной формой, укрывая её от врагов.

Возвращение

Герои должны выполнить две задачи для того, чтобы победить Хезер - уничтожить круг камней и сокрушить саму вампиршу. Нежелательно, чтобы во время одного приключения герои нашли такое количество улик, которого хватило бы для решения сразу двух задач.

Если круг все еще существует, Хезер и её товарищи могут регенерировать и остаться в этой области. Если авантюристы разбивают камни, то Хезер отступает в газообразной форме. В конце концов, она находит другой круг и вновь убивает тамошних друидов. В зависимости от действий героев, ползучий вампир и Муграб могут быть уничтожены. Хезер может найти, а может и не найти себе новых товарищей. Герои узнают о том, что их миссия не увенчалась успехом тогда, когда до них доходит слух об еще одном осквернённом храме и пропавших друидах.

Чтобы уничтожить вампиршу, герои должны проткнуть Хезер, находящуюся в облике летучей мыши, оленя или волка, свежесрезанным древесным колом из-за пределов мертвой зоны.

Эзра

Шепот слышен за спиной,
Вода бурлит под ногами.
Никто тебя не найдет,
Никто не увидит нас с вами.
Аллигатор Ленни

Зловонием убьет.
Похитит каждый твой пенни,
И в воду увлечет.

-Детская считалка

Хитроумный вампир-вор Эзра руководит местными криминальными структурами с помощью верного ему эльфа-помощника и хорошего знания системы коллекторов.

Внешний вид

Рост Эзры достигает 5 футов и одного дюйма, а вес -250 фунтов. Налитые кровью глаза ярко-оранжевого цвета сверкают над его большим, почти клювоподобным носом и его рот едва виден под ним.

Эзра одет в свободные штаны, доходящие до колена и коричневые, дырявые ботинки. Он носит с собой кинжал +2 и *шарф душителя*.

Эзра

Вор-носферату, Хаотично-Злой

Armor Class	1	**Сила**	18/76
Движение	12, Sw 12	**Ловкость**	18
Уровень/Хит Дайс	8+3	**Телослож.**	15
Хит-поинты	60	**Интел.**	16
THAC0	11	**Мудр.**	13
Мораль	16	**Харизма**	8
Кол-во атак	1	**XP**	3,000

Урон/Атаки: 1d6+4 или в зависимости от оружия
Особые атаки: Высасывание Телосложения (до 3 пунктов в раунд, автоматично начинается после первого удачного удара), *очаровывающий взгляд*, телепатическая очаровывающая аура в отношении предварительно укушенных жертв, превращение в аллигатора два раза в день, *шарф душителя* (смотрите текст)
Особые защиты: Необходимо магическое оружие для нанесения урона; регенерирует три хит-поинта в раунд
Особые слабости: Должен высасывать три пункта Телосложения в день или теряет 1 Хит Дайс, должен отдыхать в гробу как минимум восемь часов в день или теряет 1 Хит Дайс, каждый виал святой воды наносит 3d6+3 единицы урона.
Воровские способности: Воровство 75%, Открытие Замков 85%, Обнаружение и Обезвреживание Ловушек 60%, Определение Шума 40%, Бесшумное Передвижение 100%, Укрытие в Тенях 90%, Чтение на Незнакомых Языках 35%

Облик аллигатора: AC 1; MV 6, Sw 24; THACO 11; #AT 2; Dmg 2d4/1d12; SA Ошарашивает противников с отрицательным модификатором -2; SZ Большой (12 футов).

Предыстория

Эзра вырос в трущобах Ил Алука (это было еще тогда, когда этот город был городом живых). Его родители умерли, когда ему было около 12 и Эзра смог выжить только благодаря воровству и тому, что ему удалось найти прекрасное убежище в коллекторах. Довольно большой для своего возраста, он при этом был ловким и быстрым. В 20 лет он основал целую сеть мелких воришек, подчиняющихся ему. Уже через пять лет сеть Эзры начала борьбу с Гильдией Воров за власть над городским подпольем.

Однажды Эзра и его банда ограбили богатый особняк, который казался неохраняемым. Когда они покидали его, Эзра и его товарищи внезапно заметили, что четыре бледных фигуры, скрытых плащами, следили за каждым их шагом. Воры вытащили свое оружие, но мертвенно-бледные существа только ухмыльнулись, продемонстрировав ворам длинные клыки.

Этот особняк принадлежал ячейке вампиров Каргата, служителей Лорда Азалина, которые решили, что Эзра достоин превращения в носферату. Вор наслаждался своим новым бессмертным телом, хотя и проклинал своих владык. В течение столетия он плел интриги, демонстрируя показную верность. Когда ему удалось завоевать доверие своего командира, Эзра вновь создал свою собственную сеть слуг и рабов. Лучшим его рекрутом, работающим с Эзрой уже более 55 лет, был Флумбарт, эльф. Флумбарт обладал обаянием и индивидуальностью, которых так не хватало Эзре, а также безжалостностью, необходимой для того, чтобы слуги его господина, как вампиры, так и живые, оставались верны ему.

В одну из ночей слуги Эзры пронеслись по городу, сжигая все запасные гробы членов ячейки, вынуждая их, тем самым, отдыхать в основных гробах. Уничтожить стражей особняка было совсем не сложно. После этого, люди Эзры вытащили гробы на кладбище - маскируясь под гробовщиков - и открыли их ярким лучам полуденного солнца. Эзра и его лейтенант Флумбарт бежали в другой домен (избранный вами) задолго до недавних событий в Ил Алуке. В этом месте природное очарование и обаятельность Флумбарта сыграли бесценную роль в создании новой воровской сети.

Вдобавок к союзникам-людям, в коллекторах Эзры скрываются и другие твари. Несколько лет назад жители города пытались бороться с нашествием крыс с помощью маленьких крокодильчиков, считая, что после исчезновения этого источника пищи они просто умрут. Теперь Эзра следит за тем, чтобы аллигаторы всегда были сыты, а те, в свою очередь, подчиняются ему, подобно верным псам.

Личность

Эзра избежал социальных оков сострадания и жалости. Его безжалостная расчетливость заставляет содрогнуться каждого, кто с ним сталкивается, и кому удается выжить, чтобы рассказать об этом. Его презрительность иногда напоминает то чувство презрения, которое больной испытывает к лекарству,

необходимому ему для выживания. Эзра наслаждается мучениями своих жертв, прежде чем убить их.

Единственной его страстью является властью. Он не будет удовлетворен до тех пор, пока не завладеет всем городским подпольем, так как он считает Гильдию Воров истинным повелителем любого большого поселение. Его фанатическая жажда неограниченной власти заставила Эзру стать более зависимым от Флумбарта, чем он сам бы хотел этого. Эзра считает эльфа идеальным инструментом для его нужд и не может представить свои действия без него.

Сражение

В большинстве своем Эзра охотится на противоборствующих ему воров и других обитателей подполья, которые оказываются у него на пути. Используя огромную систему коллекторов, он может достичь любого места города, заманивая или затаскивая жертв на свою территорию. Когда появляются вызванные им крокодилы, и противники начинают сражаться с ними, Эзра наносит им удар в спину.

Одна из любимых техник нападения Эзры включает в себя использование магического шарфа душителя. Существует 20% вероятность того, что ему удастся обернуть широкую полосу шелка вокруг шеи жертвы. В случае успеха, жертва теряет 5 хит-поинтов в течение раундов, а через три раунда теряет сознание и лишается возможности двигаться на протяжении 1d10 раундов. Потеря сознания сопровождается падением лицом вниз в нечистоты, за чем следуют гораздо более неприятные последствия: просмотрите раздел “Задерживание Дыхания” в главе 14 *Книги Игрока*. Успешный бросок перегрузки позволяет жертве вырваться из захвата шарфа душителя.

Он так же может атаковать, подобно обычному аллигатору, затаскивая своих жертв в глубины сточных вод, где они задыхаются (для того, чтобы вырваться из зубов аллигатора необходимо сделать успешный бросок перегрузки; кроме того, несчастный освобождается в случае получения 25 единиц урона). Чешуйки Эзры в облике аллигатора обладают шоколадным оттенком.

Если количество хит-поинтов Эзры опускается до 0, то он превращается в желтовато-коричневую жидкость, которая ничем не отличается от грязной воды. Достигнув одного из гробов, спрятанного в скрытых туннелях, жидкость опускается на дно туннеля, просачиваясь в гроб через небольшие отверстия. Основной гроб Эзры охраняется демоном коллекторов. Если он вынужден использовать один из запасных гробов, то Эзра призывает аллигаторов, которые оберегают его.

Эзра может погибнуть в случае погружения в текущую воду; тем не менее, среднестатистический канализационный поток движется слишком медленно, чтобы называться "текущим", и поток ила, текущий под городом, слишком грязен, чтобы называться "водой". Если кому-то удается пролить на Эзру святую воду, то он получает 3d6+3 единиц урона, и его крики боли эхом разлетаются по всем коллекторам.

Гильдия Воров

Это приключения предназначено для 4-6 персонажей 7-10 уровней (общее количество уровней героев должно достигать 42). В отряде должен быть как минимум один герой, способный накладывать заклинания *лечения* и *исцеления болезни*.

Хотя это приключение разработано, как приквел приключения *Путь к Свободе* (смотрите страницу 86), оно может быть проведено в качестве отдельного сценария, если вы увеличите награду персонажей, даруемую им Мунтоксом (к примеру, он может сделать для каждого из героев отдельное драгоценное украшение или пообещать дальнейшие выплаты со стороны благодарных владельцев магазинов).

Предыстория

Флумбарт недавно расширил границы области, вынужденной платить дань Эзре, и Мунтокс Рудоплав, дворф-плавильщик, стал одной из его новых жертв. Сумма, равная 25 золотым монетам в неделю, довольно велика, и в случае с Мунтоксом она угрожает подорвать его бизнес, так как его дочери требуются лекарства местного алхимика для лечения редкого заболевания кожи (стоимостью 15 gp в месяц). Тем не менее, дворф знает древнюю легенду, рассказывающую о портале, ведущем из Демиплана Ужаса - эта история связана с историей вампира-мудреца Мулгера Д'Аджаста на странице 85. Он надеется использовать эту информацию в качестве платы героям, которые согласятся помочь ему избавиться от этих поборов.

Воры используют мебельную мастерскую на углу Призрачной Дороги и Улицы Черепа для прикрытия своей деятельности. Кабинет Флумбарта находится в основном здании, а встречи членов гильдии проходят на складе.

Для того, чтобы нанести поражение Эзре в этом сценарии (так как нападение на могучего вампира в этот момент скорее всего просто уничтожит весь отряд), герои должны разобраться с его главным помощником, Флумбартом. Потеря эльфа может заставить сеть Эзры распасться, что, в свою очередь, повлечет бегство вампира из города и создание новой организации.

Приключение начинается

Когда отряд наслаждается обедом в местной гостинице, к героям приближается коренастый дворф. Он представляется Мунтоксом Рудоплавом, мастером-плавильщиком. После небольшого вступления, он начинает рассказывать свою историю.

"Месяц назад мастера по изготовлению повозок, Клайд Энди, навестили два грабителя, которые потребовали, чтобы он каждую неделю платил им по 25 золотых монет в качестве защиты. Он отказался поддаваться на их шантаж и выгнал их. На следующий день голова Клайда уже висела на его вывеске". Из-за сдвинутых бровей дворф выглядит очень мрачным.

"Теперь они пришли ко мне".

Мунтокс убежден, что городская стража уже давно подкуплена. Он надеется, что чужаки, подобные героям, смогут совершить небольшой подвиг - проще говоря, убьют вымогателей и их главаря. Конечно же, Мунтокс предлагает за это огромную награду.

В качестве знака доброй воли я могу предложить вам 80 золотых монет, просто за то, что вы поговорили со мной. Но важнее всего то, что мне известен способ попасть в мир, который гораздо веселее и радостнее, чем наш. Принесите мне доказательство того, что вымогатели пали от ваших клинков, и я с радостью поделюсь с вами этой бесценной информацией".

Если персонажи спрашивают, почему Мунтокс сам не воспользовался этим способом, он отвечает: "Как только вы узнаете его суть, вы поймете, почему я не смог пройти по этому пути. Только могучие герои, подобные вам, могут осилить его".

Мунтокс отказывается обсуждать этот вопрос до тех пор, пока он не получит убедительных доказательств того, что его враги уничтожены.

Мир Воров

Позвольте героям самостоятельно найти штаб-квартиру воров путем выслеживания грабителей, присоединения к ним или использования каких-либо других методов. Сделайте этот процесс настолько кратким или продолжительным, насколько позволяют умения и характеры игроков. Улики, указанные справа, являются общим перечнем информации, которую могут обнаружить герои. Бедные люди знают только первую одну или две улики. Персонажи, занимающие более высокое положение в обществе, знают больше. Для ускорения расследования сделайте бросок 1d10 и предоставьте героям все улики до этого числа включительно.

Улики	
1	Гильдия Воров занимается вымогательством
2	Гильдия Воров обладает связями с торговцами в торговой части города
3	Из-за того, что в коллекторах живут аллигаторы, никому не удается выбраться оттуда живым
4	Эльфы в мебельной мастерской как-то связаны с Гильдией Воров
5	В качестве тренировки новые члены гильдии проводят несколько ночей в коллекторах.
6	Каждый вор с уважением говорит о Флумбарте
7	Тайным хозяином мебельной мастерской является некий Эзра, который не является эльфом
8	Эльфы в мебельной мастерской являются невинными простофилями, но кто-то в этом здании оберегается могучей силой
9	Эзра, лидер Гильдии Воров, является могучим вампиром

10	Эзра не может внушать такую любовь и верность, какую внушает Флумбарт

Поиски Флумбарта

Осторожные опросы горожан (или использование любых воровских связей) открывают то, что местные жители считают Флумбарта главой гильдии и уважают его. Если кто-то из жителей города и знает об Эзре, то он называет его невидимой и устрашающей силой, стоящей за эльфом.

Если герои решают найти Флумбарта, то они могут посетить мебельную мастерскую днем или приблизиться к Гильдии Воров после наступления темноты

Мебельная Мастерская Фдумбарта представляет собой двухэтажное кирпичное здание, расположенное в рыночном районе города. Герои, осматривающие это местом днем, замечают, что в нем одновременно совмещается склад и мастерская, и что здешний персонал состоит исключительно из эльфов. Если герои входят в лавку, то дружественные продавцы - Релко и Бигара - показывают им образцы мебели, пытаясь всеми силами продать их. (Торговцы даже не догадываются о том, что их бизнес служит прикрытием ворам).

Если герои начинают расспрашивать их о Флумбарте, то продавцы направляют их к светловолосой эльфийке-секретарше, которую зовут Шоримброй. Она рассказывает героям о том, что Флумбарт является очень занятым эльфом, и что он встретится с ними, как только сможет. (Взятка значительно уменьшит время ожидания).

У Флумбарта большой и солнечный кабинет. Высокий и красивый эльф любезно приветствует героев и сразу же пытается продать им партию своего товара. На публике Флумбарт действует, как дружественный, но агрессивный и безустанный торговец. В гильдии он становится харизматичным, действенным и безжалостным. Его верность Эзре непоколебима.

Флумбарт, мужчина-эльф, вор 3-его уровня: AC 7; MV 12; hp 10; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d3; SA Яд (лезвие для открывания писем); ML Фанатик (17); AL Нейтрально-Злое; XP 175.
Сила 9, Ловкость 15, телосложение 12, Интеллект 16, Мудрость 11, Харизма 17.

Если герои упоминают вымогателей, которые угрожают местным торговцам, то Флумбарт делает вид, что очень обеспокоен этим, но отказывается рассказывать о том, приходили ли они к нему. Он добродушно смеется в ответ на любые предположения о том, что он как-то связан с ними, заявляя, что его противники готовы пойти на все, чтобы оклеветать честный успех его дела.

Когда герои покидают мастерскую, Флумбарт приказывает двум ворам проследить за ними и узнать, что им известно. Если герои неосторожны, то эти шпионы могут узнать все их планы, помешав их попыткам захватить Гильдию врасплох.

Если герои приходят в мастерскую после наступления тьмы, то они замечают, что через каждые несколько минут к прилегающему складу подходит двое воров, которые стучат в главную дверь особым образом (определяемым вами). После этого перед ними появляется большая фигура, приказывающая двум злобным псам обнюхать новоприбывших. Подобная активность продолжается в течение нескольких часов, а спустя два часа после этого пары начинают выходить из здания и возвращаться в город.

Авантюристы могут обыскать основное здание мастерской ночью, каким-то образом проникнув туда. Тем не менее, они должны быть очень осторожны и вести себя как можно тише, чтобы не потревожить собравшихся на складе воров. Если отряд решает исследовать здание ночью, то продолжите приключение с раздела *В Мастерской*.

Новые Рекруты

Присоединение к Воровской Гильдии является рискованным, но вполне возможным способом узнать о действиях вымогателей и их хозяев. Если герои решают воспользоваться этим методом, то для того, чтобы попасть на собрание гильдии, им понадобится подыскать себе сопровождающего. Любой вор низкого уровня обладает коротким мечом, облачен в кожаную броню и имеет около 25 золотых монет.

Средний член гильдии, женщина или мужчина-человек, вор 4-ого уровня: AC 6; MV 12; hp 20; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d6; SA Удар в спину (урон x2); Int Средний (12); SZ Средний (5 футов, 6 дюймов или 6 футов); ML Элитная (13); AL Нейтрально-Злое; XP 175.

Сначала потенциальные рекруты должны пройти инициацию, которая начинается с того, что герои должны продержаться четыре часа в коллекторах или достать кошелек определенной персоны.

После этого, представьте героя(ев) Эзре, который сам проверяет его силу духа, чтобы решить, готов ли он вступить в его гильдию. Он может появиться за спиной персонажа в туннеле или броситься на него в облике крокодила, после чего принять свой облик носферату. Сделайте особенный упор на силе и хладнокровии Эзры; заставьте героев осознать то, что они столкнулись с безжалостным злодеем. Припугните их тем, что, возможно, их уже раскрыли. Очевидно, что нападение на вампира в этот момент будет бессмысленным; герои просто должны сыграть роль многообещающих воров. Эзра исчезает так же внезапно, как и появляется, и герои вновь встречаются с их сопровождающим.

Как только персонажи проходят инициацию, их сопровождающий приглашает героя(ев) на вступительный сбор, который происходит этой ночью, и объясняет им, как они должны стучать в дверь (при этом их пароль несколько отличается от пароля полноправных членов гильдии), чтобы попасть на склад.

После наступления темноты, герои, решившие присоединиться к гильдии, парами приходят к складу, стучат и подвергаются обнюхиванию со стороны боевых псов. Они присоединяются к небольшой кучке людей в рабочей части здания (область 4). Как только Флумбарт начинает говорить, в комнате наступает тишина, так как все рекруты жадно впитывают его слова:

“Позвольте мне поприветствовать новых членов в нашей семье. Посмотрите вокруг и вы увидите лица ваших новых братьев и сестер. Больше вы никогда не будете одинокими, и вам не придется мерзнуть или бояться”. Он улыбается всем, кто находится в комнате, своей теплой улыбкой. Вы понимаете, что на окружающих вас рекрутов он произвел неизгладимое впечатление. Напряжение уходит, и его место занимает удовлетворение. “Вы всегда найдете здесь поддержку, и все, что мы просим от вас, это верность. Мы сомневаемся, что вам когда-либо захочется уйти”.

Он продолжает говорить очаровательным и дружественным тоном, но его слова становятся все страшнее и темнее, предупреждая вас, чтобы наказание за сокрытие награбленного и информации от лидеров гильдии будет суровым и смертоносным. Кажется, будто другие члены вашей группы пожирают каждое слово, произнесенное отцовским голосом эльфа, хорошенько запоминая их.

После небольшого вступления, Флумбарт переходит к основной теме разговора. Он рассказывает о территориях и ячейках гильдии, а также иерархии воров. Очевидно, что герои получают только основную информацию, необходимую для всех новичков.

Изобразите Флумбарта, как вкрадчивого продавца подержанных машин или мафиози из кино - очень спокойного и практически бездушного. В конце разговора Флумбарт отводит каждой паре рекрутов отдельную территорию для завтрашней работы и отсылает их.

Если герои остаются где-то неподалеку или задерживаются в зале, то они могут услышать слова Флумбарта, который конфиденциально сообщает какому-то вору о том, что Эзра вряд ли будет обрадован его неудачей и что Эзра может очень сильно разозлиться. Эльф заявляет, что у вора остался всего один шанс. Кроме того, Флумбарт вслух сожалеет о том, что если сам он может только искалечить вора, преподав ему тем самым урок, то наказание Эзры будет гораздо более суровым.

Если персонажи скрываются среди ящиков с мебелью, то они могут остаться в мастерской после завершения встречи. Если их кто-то замечает, то персонажей отводят в комнату для допросов (область 8), если они не смогут купить себе свободу (размер необходимой взятки определяется Мастером).

В Мастерской

Ночью, боевые псы патрулируют основное здание мастерской. Даже очень тихие герои с 10% вероятностью сталкиваются с собаками. Любой громкий звук увеличивается вероятность столкновения до 30%. Потревоженные собаки появляются через 1d4 раунда.

Боевые псы (2): AC 6; MV 12; hp 14 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 2d4; SZ Средний (4 фута длинны); ML Средняя (10); Int Полуинтеллектуальные (3); XP 65 за каждого.

1. Приемный покой: В течение рабочих часов в этом кабинете находится светловолосая эльфийка-секретарша, которую зовут Шоримбра. Ночью он пустует. В столе нет ничего интересного. Внутренние двери в этой комнате остаются открытыми, для того, чтобы сюда могли легко попасть собаки, разгуливающие по мастерской ночью.

2. Кабинет владельца: Флумбарт сидит здесь днем. В столе лежат аккуратные деловые записи и отравленное (тип А) лезвие для открывания писем, предназначенное для общения с "несдержанными покупателями".

3. Выставочный зал: Привлекательные предметы меблировки стоят здесь, создавая нечто вроде комнат. В течение дня два эльфийских продавца принимают здесь покупателей.

4. Рабочая область: В течение дня четыре эльфийских ремесленника строгают, сколачивают, выравнивают и полируют мебель. Авантюристы, которые заходят сюда, вскоре выдворяются обратно в выставочный зал. (Извините, но босс не хочет, чтобы сюда кто-то заходил). Инструменты, вместе с блоком и веревкой для поднятия тяжелых грузов, висят на каждой из стен. Ремесленники не знают, что мастерская является прикрытием для гильдии.

5. Уборные: Несмотря на то, что здесь каждый день разбрызгиваются свежие духи, в этой области стоит несколько неприятный запах. Герои, прислушивающиеся к тому, что происходит в 18-дюймовых дырах, с 10% вероятностью услышат какой-то плеск (исходящий из коллекторов).

6. Склад/Въезд для повозок: Несколько предметов мебели ожидают доставки к покупателям. В вечерние часы, ночной сторож Джобар и два его пса стоят здесь на страже, проверяя проходящих воров. У собак очень острый нюх и слух.

Джобар, стражник-полуогр: AC 3; MV 12; hp 35; THAC0 15; #AT 1; Dmg 2d4 (+2); SZ Большой (8 футов высоты); ML Устойчивая (12); Int Средний (10); XP 420.

Боевые псы (2): AC 6; MV 12; hp 14 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 2d4; SZ Средний (4 фута длинны); ML Средняя (10); Int Полуинтеллектуальные (3); XP 65 за каждого.

7. Товарный склад: В этой большой комнате находятся ящики с мебелью. В течение дня эту комнату занимают рабочие. Ночью Флумбарт собирает здесь Гильдию Воров. Комната выходит на одну из сторон склада.

8. Комната для допросов: Здесь Эзра встречается с провинившимися ворами или пленниками. Он сидит за столом, тогда как Флумбарт стоит справа от него. Допрашиваемый стоит на незаметной со стороны крышке люка, пока Эзра

задает ему свои вопросы. Если носферату убеждается в том, что вор лжет, то он делает знак Флумбарту, чтобы тот нажал рычаг возле его стула, который открывает люк, через который жертва падает в коллекторы. Обычно находящиеся там аллигаторы разбираются с несчастным очень быстро. Пленники отправляются туда же после того, как Эзра получает от них всю необходимую информацию.

Аллигаторы (3): AC 5; MV 6, SW 12; HD 3; hp 20 у каждого; THAC0 17; #AT 2; Dmg 2d4/1d12 (хвост); SA Ошарашивание (отрицательный модификатор -2 к броскам ошарашивания противников); Int Звериный (1); SZ Большие (9 футов длинны); ML Средняя (9); AL Нейтральное; XP 65 за каждого.

Если героям удается успешно укрыться на складе после собрания, то они могут ошарашить Эзру и Флумбарта в тот момент, когда они допрашивают нескольких воров. Злодеи попытаются заманить персонажей на крышу люка, чтобы Флумбарт мог нажать на рычаг, сбросив их вниз.

Если ситуация складывается для Эзры чересчур опасно, то он бросает своих товарищей и убегает в глубины коллекторов по секретной лестнице. За столом находится еще одна лестница, ведущая на чердак.

Чердак (не указан на карте): Лестница, ведущая из комнаты для допросов (область 8) приводит героев на пыльный чердак, на котором Джобар-полуогр и его псы спят днем. Маленькое окно пропускает сюда самую малость солнечного света и свежего воздуха. Если персонажи сталкиваются с Джобаром в этом месте, то он получает отрицательный модификатор -2 к своим броскам атаки из-за слишком низкого потолка.

9. Логово Эзры: Лестница из области 8 спускается вниз на 20 футов, а затем выводит героев в небольшую, темную комнату, выходящую в коллекторы. Осветив её, герои понимают, что вся эта комната заполнена грязной сточной воды.

Ужасный запах, исходящий из этого места, заставляет героев сделать успешный спас-бросок против яда или почувствовать тошноту (отрицательный модификатор -2 к броскам атаки, и +2 к Классу Защиты; успешный спас-бросок уменьшает эти отрицательные модификаторы наполовину).

Куски грязи и нечистот плавают у дальней западной стены. Под поверхностью воды скрывает страж гроба Эзры, демон коллекторов. Как только к нему приближается первый герой, демон поднимается из сточных вод и пытается схватить его.

Демон коллекторов: AC 5; MV 6; HD 7; hp 55; THAC0 12; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/1d8; SA успешная атака обеими руками приводит к тому, демон берет свою жертву в захват, нанося ей 2d6 единиц урона, причем существует 15% вероятность того, что жертва будет заражена ослабляющей (40%) или смертельной болезнью (40); SD Никогда не ошарашивается; Int Средний (10); SZ Большой (8 футов высоты); ML Фанатик (17); XP 975.

Демон коллекторов является новым монстром, светло-коричневым зверем размером с человека с тремя глазами, один из которых расположен на небольшом стебельке, подобно глазам отига. У него две массивных руки, размером с человеческие бедра, но нет ног - только бесформенное туловище, напоминающее личинку. У него массивная голова с огромными зубами. Он выглядит так, будто бы его вывели путем скрещивания медведей и нео-отигов, что возможно не так уж далеко от истины.

Пока отряд сражается с монстром, Эзра наносит удар героям в спину. Спустя пять раундов, 1d6 вызванных им аллигаторов присоединяется к схватке. Если количество хит-поинтов Эзры опускается ниже 25, то он прыгает в грязную воду и превращается в аллигатора. Как только количество его хит-поинтов достигает 0, он превращается в жидкость и уплывает в один из своих гробов.

Аллигаторы (1d6): AC 5; MV 6, SW 12; HD 3; hp 20 у каждого; THAC0 17; #AT 2; Dmg 2d4/1d12 (хвост); SA Ошарашивание (отрицательный модификатор -2 к броскам ошарашивания противников); Int Звериный (1); SZ Большие (9 футов длинны); ML Средняя (9); AL Нейтральное; XP 65 за каждого.

Под водой находится основной гроб Эзры. Из-за того, что он заполнен нечистотами, он довольно тяжел (около 2,000 фунтов). Если герои используют соответствующие заклинания (например, *левитации*) и/или блок с веревкой из области 5, то они могут достать гроб из коллекторов и доставить его в мастерскую. Внутри находится недельная добыча Гильдии: 320 gp, 654 sp, сумка с пятью драгоценностями (общая стоимость которых достигает 1,000 gp) и мешочек с тремя драгоценными камнями (рубины, общая стоимость - 1,400 gp).

Развязка

Для столь необходимого члена Гильдии Воров Флумбарт удивительно слаб. Он больше полагается на свое очарование и помощь Эзры. Он будет сражаться только в самой критической ситуации, и в этом случае для уравнения шансов он использует отравленное лезвие для вскрытия писем. Чаще всего он избегает опасных ситуаций, считая себя слишком важной фигурой, чтобы рисковать собой. Он с радостью пожертвует кем-то другим, чтобы спастись самому. Смерть эльфа заставляет Гильдию Воров Эзры развалиться.

Вдобавок к нападению на Флумбарта, герои могут навредить империи Эзры, уничтожив мастерскую/штаб-квартиру Гильдии Воров. Гибель мастерской в огне или в результате взрыва может заставить Флумбарта посоветовать его боссу, перебраться в новый город.

До того, как Мунтокс Рудоплав рассказывает героям эту легенду, он требует, чтобы они представили ему надежные доказательства выполнения своего обещания (к примеру, свидетельства гибели Флумбарта, или пепел от сожженной мастерской).

Плавильщик внимательно оглядывается вокруг, хотя никто не обращает на вас внимания. "Я услышал эту легенду от моего деда, который работал на

подъемниках одной из шахт горы Нирки. Я готов поклясться именем любого бога, что она правдива...или во всяком случае была такой, когда мой дед был молод".

Мунтокс достает из жилетки тяжелый золотой браслет. Очевидно, что эта старая дворфийская работа. В металл вделано три крошечных драгоценных камня.

"Дед говорил, что камни, подобные этим огненным опалам, укажут путь в другой мир, уведя вас из этой земли. Вы должны найти пять совершенных камней, а это очень редкое сокровище. Камни в этом браслете довольно дешевы, так как засели в породе кварца и только едва отражают свет.

Потом, вы должны произнести над ними молитву, и сделать этого от чистого сердца. И, наконец, вы должны изо всех сил пожелать достичь своей цели. Если вы сделаете все правильно, то камни упадут на пол в виде прямой линии, которая укажет вам путь к этим вратам".

Дворф качает головой: "Но легенды говорят, что это опасно. И, если не считать этих глупцов" он кивает вам "которые больше никогда меня не беспокоят, мне нравится это место. Здесь находится мой магазин и мои покупатели".

"До того, как в шахты Нирки пришли духи, там добывали огненные опалы. Скорее всего, они все еще остались там. Опалы, а вместе с ними и призраки".

Возвращение

Если герои просто пленяют Флумбарта, то Эзра использует все свои силы для того, чтобы спасти своего лейтенанта от уготованной ему героями судьбы (к примеру, те могут попытаться сдать его здешним властям или перевезти в другой домен). В зависимости от действий героев за ними в погоню могут отправиться члены гильдии, аллигаторы или даже сам носферату.

Если они убивают эльфа или уничтожают мебельную мастерскую, то Эзра решает покинуть город. Спустя несколько месяцев герои могут услышать еще об одном городе, в которому орудуют грабители и вымогатели Эзры. Планы носферату были разрушены из-за гибели его лейтенанта, и он должен начать все сначала. Если герои выслеживают его, то он может оказаться достаточно уязвимым, чтобы те сокрушили его...или же окружить себя множеством новых помощников и монстров.

Мулгер Д'Аджаст

Действительно, определенные кристаллы и драгоценные камни привязаны к определенным местам...следует обратить особое внимание на те, которые упомянуты в Каталоге Артефактов Внешних Планов Тримии...например, на кроваво-красные камни, который, при соответствующем применении, могут

открыть дорогу в Девять Преисподних. Следует задуматься над тем, означает ли это то, что эти огненные опалы ведут в одно место, или место их использования определяет окончательное место назначения портала?

-Из заметок Мулгера, относительно магических предметов и путешествий

На протяжении всей своей жизни Мулгер Д'Аджаст слыл оригиналом. В своей смертной жизни этот дворф посвятил себя магическим наукам. Теперь эта страсть, царящая в душе Мулгера, стала сильнее его вампирической природы.

Внешний Вид

Рост Мулгера Д'Аджаст равняется 4 футам и 4 дюймам, и, учитывая его вес, достигающий всего 130 фунтов, можно сказать, что он необычно худ для представителей своей расы. Его глубокие, черные глаза, в которых пылает страсть, доминируют на его маленьком, землистом лице. Его пальцы покрыты пятнами от чернил. Он облачен в длинную черную робу, в которой скрывается множество карманов. За плечами у Мулгера висит большой рюкзак, наполненный перьями, чернилами и пергаментом.

Мулгер Д'Аджаст

Дворф-вампир, Нейтрально-Злой

Armor Class	0	**Сила**	15
Движение	12	**Ловкость**	15
Уровень/Хит Дайс	7+3	**Телослож.**	12
Хит-поинты	65	**Интел.**	18
THAC0	13	**Мудр.**	17
Мораль	15	**Харизма**	13
Кол-во атак	2	**XP**	3,000
Урон/Атаки	1d4+4 (прикосновение), 1d8 (топор)		

Особые атаки: Управляет 12 росомахами (они прибывают через 1d6 оборотов), управляет неживыми рабами, высасывает Интеллект (2 пункта с каждым прикосновением) устрашающий взгляд (жертва должна сделать спас-бросок против страха с отрицательным модификатором +2)

Особые защиты: Большие существа получают отрицательный модификатор -4 к броскам атаки, положительный модификатор +5 ко всем спас-броскам, может быть ранен только магическим оружием с уровнем зачарования +2 или большим, регенерирует 4 хит-поинта в раунд, находясь под землей, обладает иммунитетом ко всем воздействующим на разум заклинаниям, ядам, получает половинный урон от заклинаний, основанных на холоде или электричестве, не подвергается воздействию солнечного света и святой воды

Особые слабости: Не может использовать магические предметы, получает 2d4 единиц урона от соприкосновения с водой из природного источника, не может пересечь линию из металлического порошка, не может войти в здание, которое хотя бы отчасти не состоит из камня или земли

Другие способности: Обладает природными расовыми способностями дворфов, проявляющимися под землей - может видеть везде, кроме как в абсолютной тьме так же, как и при свете, вдобавок к инфравидению, может проходить через

камень (к примеру, пересекая скалу или слой земли любой толщины с такой же легкостью, если бы они состояли из воздуха).

Предыстория

В юности Мулгер больше интересовался тайнами окружающего его мира, чем его жизнью. Он учился у мастера шахтерского дела, изучая основы металлургии, геологии и ювелирного дела, но довольно скоро он превзошел своего учителя. Он отказался от предложения открыть свое собственное дело и, в конце концов, покинул дом для того, чтобы познать знания других рас.

Его встреча с волшебниками и чародеями, которые обладали наибольшими знаниями в Земле Туманов, была неизбежна. Через некоторое время Мулгер отбросил свои предубеждения против магических искусств, находя их тайны необычайно соблазнительными. Хотя сам он не мог использовать магические заклинания, Мулгер начал изучать взаимоотношения магии и материальных объектов. Он побывал во множестве стран с целью составить каталог магических предметов и понаблюдать за волшебниками, использующими их. В своих поисках он не знал устали, часто идя на риск во имя знания.

В одну из зим, Мулгер попытался пройти через горный перевал, приказав своим товарищам следовать за ним, несмотря на сильную вьюгу. Но они бросили его, оставив наедине с падающим снегом и его манией. Но он продолжал путь, поклявшись, что его не остановит даже Смерть. Замерзший до полусмерти и проклинающий слабость своего смертного тела, Мулгер сорвался с утеса и пропал в клубящихся снежных хлопьях, где его окутали Туманы, которые перенесли дворфа в Даркон.

Азалин услышал проклятья дворфа и заинтересовался им – лич всегда искал новых помощников для своих исследований. Азалин послал несколько членов своей тайной полиции, Каргата, для того, чтобы пленить Мулгера и превратить его в вампира-раба. Дворф был слишком слаб, чтобы сопротивляться им.

Хотя Мулгер сразу же возненавидел своих хозяев, открывающиеся перед ним перспективы несколько смягчили его гнев. В конце концов, его исследования позволили ему вырваться из-под власти Азалина. Он преуспел, и Азалин решил не мешать ему, считая, что Мулгер будет более полезен ему в качестве союзника, а не в качестве раба.

Мулгер продолжает в основном работать на Азалина, так как лич не только хорошо платит ему за информацию, но и помогает ему неживыми слугами, которые действуют бесстрастно и эффективно.

Когда лич исчез во время ужасающего катаклизма, опустошившего Ил Алук, Мулгер отказался верить в том, что его покровитель погиб. Вместо этого, дворф продолжает свои исследования, твердо веря в то, что Азалин вернется. Мулгер знает, что когда лорд, в конце концов, вернется на свое место, его труды будут награждены по достоинству.

Личность

Эгоистичный и одержимый жаждой знаний Мулгер безжалостен к тем, кто подводит его, и ненавидит, когда кто-то отвлекает его от дела. Именно из-за этого он использует неживых слуг, несмотря на природное отвращение, которое он питает к подобным существам. Мулгер старается игнорировать нужды своего тела, испытывая антипатию к своей вампирической природе. Любое упоминание об его нынешнем состоянии вызывает у дворфа гнев. Он питается только тогда, когда необходимость в этом становится слишком суровой, чтобы он мог игнорировать её.

Общаясь с существами, обладающими большей силой или знаниями, Мулгер обращается к ним спокойно, и даже в чем-то льстиво. Он пойдет на все для того, чтобы добыть необходимую ему вещь или сохранить себе жизнь. Тем не менее, он с радостью воспользуется своими способностями для того, чтобы заполучить то, что его заинтересовало.

Сражение

Мулгер считает прямое сражение тратой своего драгоценного времени. Он предпочитает использовать своих неживых слуг для расправы с незваными гостями или врагами, или же вызывает стаю росомах, которые обязаны защитить его самого и его труды. Мулгер вступает в битву только в самом крайнем случае. Очевидно, что он хорошо владеет топором, хотя в этом ему не сравниться со своими родичами.

Если все попытки расправиться с противниками проваливаются, Мулгер использует свою способность прохождения через камень для бегства. Оказавшись в плену, он пытается откупиться, предлагая всевозможную информацию в обмен на свою свободу.

Путь к свободе

Это приключение предназначено для 4-6 персонажей 7-10 уровней (общее количество уровней должно достигать 43). Рекомендуется, чтобы в нем принимала участие хорошо сбалансированная партия, причем желательно, чтобы в её состав входил герой, обладающий магическими способностями или необычным магическим артефактом, и не слишком скрывающий это.

Предполагается, что этот сценарий будет проведен после приключения *Гильдия Воров* на странице 78, в ходе которого дворф Мунтокс Рудоплав упоминает огромные сокровища, спрятанные в пещерах Горы Нирки. Оно также может быть проведено независимо от вышеупомянутого модуля, так как в этом случае герои могут откликнуться на просьбу о помощи, исходящую из Темпе Фоллс.

Предыстория

В данный момент Мулгер продолжает искать и добывать кристаллы для Азалина, которому необходимы практически совершенные образцы для

проведения исключительно важного ритуала. Неизвестно, основывается ли вера Мулгера в возвращение Азалина на уважении, которое он испытывает к силе Азалина, или жадности, из-за которой он беспрестанно предвкушает ожидающую его в этом случае награду. Азалин обещал Мулгеру древний том, повествующий об истории магии, в обмен на 13 безупречных антодитовых кристаллов.

Антодитовые кристалы встречаются только в природных подземных пустотах, которые можно найти в пещерах под Горой Ниркой в восточном Дарконе, который лежит вдали от Ил Алука, и пока еще не испытал на себе последствий Реквиема.

Из-за того, что эти природные пустоты обычно окружены подземными ручьями (которые губительны для вампира-дворфа), Азалин наделил Мулгера особым порошком, который превратил мертвецов, закопанных на лежащем неподалеку от человеческой деревушки кладбище, в бездумных рабов. Мулгер отправил стаю верных ему росомах для сопровождения мертвых шахтеров в шахты, с целью отпугнуть любых любопытных или разгневанных сельских жителей.

До этого момента рабы работают в шахте уже больше двух недель. В течение каждых 12 часов Мулгер вынужден вновь прибегать к силе порошка. Когда он устраивает себе передышки, Мулгер запирает змоби в бывшем загоне для рабов. (Шахты закрылись уже очень и очень давно из-за слухов о том, что в их глубине видели призраков).

На данный момент Мулгеру удалось обнаружить восемь чистых кристаллов, и, судя по его расчетам, в данной области он без особого труда сможет найти еще пять. Во время работы в шахтах, посвященной поискам кристаллов, Мулгер также открыл интересный феномен - портал, который кажется независимым от влияния Туманов. Мулгер практически уверен в том, что вступивший в него странник сам сможет определять его место назначения. Он планирует исследовать эту возможность после завершения работы в шахтах.

Приключение начинается

Герои следуют информации, полученной от дворфа Мунтокс Рудоплава (которая предоставляется им в конце *Гильдии Воров*), который сообщает им о том, что несколько драгоценных камней, добытых под Горой Ниркой, и использованных определенным образом, могут открыть магический портал, ведущий из этого мира.

До путешествия в шахты, герои останавливаются в небольшом горном селении, именуемом Темпе Фоллс. Если герои остаются здесь для исследования этого места или для приобретения необходимого снаряжения, то воспользуйтесь разделом "Трагедия Темпе Фоллс". Если они сразу же отправляются к шахтам, то перейдите к разделу "Шахты Горы Нирки".

Если это приключение проводится отдельно от "Гильдии Воров", то вы можете познакомить героев с легендой о возможном пути к бегству из страны Туманов,

устроив им встречу со странствующим мудрецом, бардом, или предсказателем Вистани:

Я слышал о том, что существует дверь, ведущая в другой мир, но для того, чтобы открыть её, вам понадобится редчайшее сокровище. Прежде всего, вы должны найти пять огненных опалов, сияющих, подобно пламени, светлых и чистых. После этого, вы должны открыть им свою душу и с почтением воззвать к имени своего бога. Узнайте, куда зовет вас ваше сердце, или ветер станет вашим проводником. Если вы сделаете все правильно, то камни упадут перед вами в форме прямой линии, которая укажет вам путь в совершенно иное место.

Огненные опалы являются редчайшими из всех драгоценных камней. Говорят, что дворфы Даркона добывали драгоценные камни несколько лет назад, и среди них попадались и огненные опалы, но их шахты у подножия Горы Нирки подверглись нападениям мстительного духа.

Трагедия Темпе Фоллс

На улицах этого маленького городка не видно людей. Его жители держат окна и двери закрытыми, а стены их домов покрыты множеством священных символов различных вер.

Наконец коренастый дворф открывает дверь, ведущую в Гостиницу Красный Грифон, в ответ удары героев. Он относится к ним с явным недоверием и требует, чтобы они сначала доказали то, что являются живыми существами, заявляя, что только после этого пустит их в гостиницу. Как только герои доказывают это (например, колют свои руки кончиками кинжалов, демонстрируя дворфу выступающую кровь и т.д.), хозяин гостиницы впускает их и запирает двери.

После кружки пива и блюда с тушеным мясом хозяин гостиницы объясняет, что несколько недель назад, в предрассветные часы из земли восстали мертвецы и отправились к заброшенным шахтам Горы Нирки. Несколько местных жителей пыталось расстроить ряды нежити, но они были жестоко убиты ордой бешеных росомах. Дворф делает оберегающий знак и вспоминает об одной из легенд Даркона, в которой говорится о времени, когда мертвые восстанут против живых и вернут себе свою землю. Он советует героям оставаться в гостинице или как можно быстрее уходить из селения, ибо в противном случае их ожидает столкновение с нежитью.

Если ему предлагают значительное количество золота или драгоценных камней, то хозяин гостиницы продает отряду старую карту шахт (на которой указаны все их части, за исключением областей 5 и 6). Когда он протягивает героям пергамент, то тихо предупреждает их о том, что в шахтах они могут найти только свою смерть.

Шахты Горы Нирки

Дорога, ведущая к шахтам, очень часто сужается из-за преграждающих её валунов и упавших деревьев. Последние несколько миль можно пройти только пешком. Если вы хотите устроить случайное столкновение, то подберите подходящих существ по разделу Домены и Обитатели в сеттинге Равенлофт. Вход в шахты темен и узок, так как его заполняет плющ и ветви деревьев. Валуны наполовину перегораживают уходящий вперед туннель. В воздухе туннеля витает легкий аромат разложения.

1. Туннели: В большинстве туннелей герои могут идти по двое; тем не менее, высокие персонажи (рост которых превышает шесть футов) обязаны пригибаться, так как туннели были построены в соответствии с ростом дворфов. Стены и пололки туннелей поддерживаются бревнами. В некоторых туннелях встречаются железные рельсы, которые помечены на карте. Тем не менее, на карте указана всего одна вагонетка, что может свидетельствовать о том, что работы в шахте велись не слишком масштабно. (При отсутствии карты герои должны будут выяснить все это самостоятельно).

Вагонетка, которая некогда использовалась для вывоза шлака, теперь появляется у входа в шахту довольно редко. За каждый оборот, который персонажи проводят неподалеку от рельсов, существует один шанс из десяти, что герои столкнутся с вагонеткой, которую толкают два зомби.

Герои могут попытаться остановить вагонетку (для этого требуется приложить общую Силу, равную 60), заставить её сойти с рельсов или залезть в неё и атаковать зомби (хотя только один герой в течение каждого раунда может взобраться на тележку, учитывая ширину колеи).

Зомби, мужчины-люди (2): AC 8; MV 6; hp 6 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d8; SD Заклинательные иммунитеты; Int Средний (9); SZ Средний (5 футов и 11 дюймов высоты); ML Неустойчивая (8); AL Нейтрально-Злое; XP 65 за каждого.

2. Барьеры: Качественно сделанные из земли и дерева барьеры перекрывают заброшенные туннели. Это основные области для дальнейшего развития приключения, которое может положить начало целой подземной кампании.

3. Ответвления рельсов: В этой большой пещере рельсы вагонетки проходят по всему периметру; четыре ветви уводят в скрытые тьмой проходы. Простой рычаг контролирует каждый узел.

4. Рабочая область: Звук металла, врезающегося в камень, становится громче. Воздух становится влажным и в нем витает сладковатый аромат разложения. На протяжении всех этих пещер команды зомби (всего их 50) рубят кирками камень. Кое-где на полу застоявшаяся вода превращается в лужи грязи. Мулгер управляет работой зомби неторопливым, монотонным голосом с большого камня.

Существует 75% вероятность того, что герои столкнутся с работающими здесь Мулгером и его зомби. В противном случае, это место спокойно и пустынно.

Если герои осторожно подкрадываются к этому месту, то они могут услышать ворчание Мулгера, касающееся кристаллов и Азалина, в результате чего персонажи могут узнать о том, что ему требуется множество кристаллов и что эти кристаллы предназначены для лича, которому лучше вернуться как можно скорее для того, чтобы заплатить дворфу за его работу, независимо от того, где скитается владыка Даркона.

Если герои издают шум или атакуют, то Мулгер приказывает зомби атаковать персонажей с помощью розданных им кирок. Пока зомби отвлекают героев, вампир вызывает 2d6 росомах, которые прибывают в течение 1d6 раундов.

После этого Мулгер погружается в землю, используя свою способность прохождения через камень, чтобы спокойно наблюдать за битвой. Он атакует любых отбившихся от общего отряда героев, если он может сделать это без особой опасности для себя.

Зомби, мужчины и женщины, при жизни бывшие людьми (30): AC 8; MV 6; hp 6 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d8; SD Заклинательные иммунитеты; Int Средний (9); SZ Средний (5-6 футов высоты); ML Неустойчивая (8); AL Нейтрально-Злое; XP 65 за каждого.

Росомахи (12): AC 5; MV 12; hp 14 у каждой; THAC0 17; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d4+1; Int Низкий (6); SZ Средний; ML Устойчивая (12); AL Нейтральное; XP 120 за каждую.

Если герои убивают зомби, то Мулгер проходит через камень на склад (область 8) для того, чтобы уберечь собранные кристаллы.

5. Выработанная область: Рабы работали здесь до тех пор, пока здесь не прекратили попадаться драгоценные камни. Когда герои входят в эту область, стена неожиданно обваливается, открывая двух коричневых гигантов (umber hulk), которые зарылись в землю, ожидая приближения живых существ.

Коричневые гиганты (2): AC 2; MV 6, Br 1d6; hp 55 у каждого; THAC0 13; #AT 3; Dmg 3d4/3d4/1d10; SA Встреча с глазами гиганта вызывает *смущение*; SW Плохо сохраняют равновесие на открытых пространствах; Другое: Инфравидение в радиусе 90 футов; Int Средний (9); SZ Большой (8 футов высоты, 5 футов ширины); ML Элитная (13); AL Хаотично-Злое; XP 4,000 за каждого.

6. Жилище шахтеров: Дюжина тел гуманоидов лежит здесь и они разбросаны по всей комнате, подобно забытым куклам. Мулгер использует это место для того, чтобы питаться, оставляя своих жертв в комнате. Камин, расположенный в этой комнате, обладает природным воздуховодом, который выходит на один из склонов Горы Нирки. На незакрытом небольшом складе лежат коробки с сухими вещами (пригодны для использования, стоят 200 gp) и закрытый бочонок хорошего пива (стоимостью 50 gp).

7. Загон: Хотя некогда это место выступало в качестве склада оборудования, теперь эта комната стала загоном для зомби, которые находятся здесь во время перерывов в работе, время от времени устраиваемых Мулгером. Если зомби не находятся в рабочей области, то тогда все 50 представителей нежити находятся в этом месте. Когда кто-то открывает дверь, оттуда вырываются зомби, которые беспомощно начинают расхаживать по комнате, атакуя только в том случае, если кто-то оказывает на их пути.

Если их так и оставляют здесь, то, в конце концов, зомби выбираются из шахты и возвращаются на кладбище в Темпе Фоллс.

8. Склад: В туннеле виден контур двери, которая выглядит так, если бы на неё совсем недавно осел слой почвы. Дверь слишком прочна, чтобы её можно было выбить с помощью оружия или грубой силы.

За дверью расположена комната, в которой Мулгер хранит добытые им кристаллы. Он доставлял свои драгоценные кристаллы в комнату с помощью способности прохождения через камень.

Вдобавок к кристаллам, Мулгер хранит в этой комнате значительное количество других драгоценных камней, включая, пять совершенных огненных опалов.

9. Саркофаг: Мулгер вырубил нишу в каменной стене, в которой теперь хранится его каменный саркофаг.

Герои могут достичь саркофага Мулгера с помощью применения соответствующих заклинаний (к примеру, *прокопа, межпространственной двери, телепортации*); тем не менее, заклинатель должен определить точное местонахождение саркофага, так как в противном случае он может случайно оказаться посреди цельной породы. Мулгер, который способен проходить сквозь камень, не привык терять времени на создание проходов.

Уничтожение места отдыха Мулгера приведет вампира в ярость, так как он хранит свои драгоценные книги, описывающие различные магические исследования, в небольшой ямке под саркофагом.

Тайный портал

Вы можете решить, покидают ли Равенлофт герои в конце этого приключения или же этот сценарий является только одной частью головоломки, состоящей в поиске истинного "пути к свободе". Тем не менее, заметьте, что любой портал, ведущий из Равенлофта, может быть временным, и повторное его использование может быть очень и очень проблематичным (в противном случае информация о наличии такого портала была бы чересчур могучим оружием).

Для управления властью, предоставляемой этим открытием, вы можете ограничить действие этого портала (к примеру, для открытия временного портала герою может понадобиться предмет или существо, недавно прибывшее из королевства, в которое он желает отправиться, или же персонажем, проводящим данный ритуал, обязан быть жрец из этого же королевства).

Если вы решаете провести ритуал в недрах Горы Нирки, то драгоценные камни должны указать "путь к свободе", упав в линию, указывающую на открытый портал, но не объясняющую, куда он ведет (что дает Мастеру возможность избрать отвечающее его желаниям направление портала).

Возможно, огненные опалы складываются в карту, которая оказывает местонахождение открывшегося портала. В этом случае, отряд героев может отправиться на поиски этих врат.

И, наконец, в предыстории Мулгера сказано, что его интересует перспектива исследования портала. С помощью его возвращения в будущем вы можете связать интересы дворфа с желаниями героев. И вампир, и герои, исследуют одну и ту же проблему, и каждая из сторон обладает ценной для другой стороны информацией. Попытаются ли герои купить у Мулгера результаты его исследований, или же они попытаются проследить за ним до самого портала, ведущего в другой мир - но в другой ли?

Возвращение

Мулгер может появиться в любом месте и в любой момент, занимаясь какими-то магическими исследованиями. Он особенно часто оказывается в тех местах, где присутствует могучая магия. В результате наличия у него способности к прохождению через камень, Мулгера очень сложно убить, так как в любой момент он может скрыться в близлежащих скалах.

Дворф может выступать как в роли врага (в зависимости оттого, что или кого исследует Мулгер), так и в роли необычного источника информации о загадочной магии и тайной магии. Он может помочь даже помочь им в исследовании портала - если герои могут предложить дворфу значительное количество сокровищ для того, чтобы убедить его поделиться с ними его знаниями.

Однажды вы можете разрешить героям обнаружить слабости Мулгера, так что, в конце концов, они смогут выследить и при необходимости убить вампира-дворфа. Включите в каждое из столкновений с вампиром некоторые намеки на эти слабости (так, к примеру, рядом с Мулгером может упасть сталактит, в результате чего тот впадет в панический страх и сбежит, или же он будет вынужден заключить сделку с игроками для того, чтобы достать предмет, лежащий посреди природного источника воды, так как соприкосновение с его водами убьет вампира).

Марла

Хала является богиней исцеления. Разве есть место для земной любви в служении ей? Подобная любовь является болезнью, разрушающей разум через тело. Единственная клятву, которая я давала, или хотела бы дать, состоит в очищении мира от этого заболевания.

-Марла, в отношении тех членов её ордена,

которые желают выйти замуж.

Биография

Марла является пенанггаланом, описанным в *Книге Монстров: Приложении Книги Демонов*. Отрывки из этой книги приведены в конце приключения.

Внешний Вид

Марла выглядит изящной, скромной жрицей, облаченной в светло-синюю мантию. Свинцовая восьмиконечная звезда свисает у неё с шеи - она является символом её веры. Рост Марлы достигает 5 футов и 5 дюймов. Она убирает свои волосы в пучок, и когда она улыбается, то у неё на щеках появляются ямочки. Цвет её светло-голубых глаз полностью отвечает цвету мантии. У неё на лбу изображена татуировка в виде ястреба - всех фальковианцев метят этим знаком при рождении.

Ночью Марла принимает облик пенанггалана, в результате чего её голова отделяется от тела. В этом облике, глаза Марла широко раскрываются, зубы удлиняются, а длинный, слизкий хвост у основания головы хаотично подергивается и изгибается, подобно кнуту.

Марла

Пенанггалан, Законно-Злая

Armor Class	7	**Сила**	18/76
Движение	12	**Ловкость**	17
Уровень/Хит Дайс	9	**Телослож.**	15
Хит-поинты	63	**Интел.**	10
THAC0	14	**Мудр.**	16
Мораль	11	**Харизма**	16
Кол-во атак	1	**XP**	5,000
Урон/Атаки	1d6 (+4 благодаря высокой Силе)		

Особые атаки (только в облике головы): Высасывание крови (1d6 хит-поинтов плюс 1 пункт Силы и Телосложения), созерцание головы заставляет жертв сделать спас-бросок заклинаний или потерять голову от страха, гипнотические атаки в отношении спящих жертв (-3 к спас-броскам; дополнительный отрицательный -1 в последующие ночи), созерцание головы, отделяющейся от тела, требует спас-броска против магии смерти (провал означает, что жертва теряет сознание на 24 часа и становится слабоумной на три дня; в случае успеха слабоумие проходит на рассвете).
Особые защиты: Регенерирует один хит-поинт в раунд, обладает иммунитетом к священным символам и изгнанию (в облике человека), обладает иммунитетом к заклинаниям определения лжи, в облике головы изгоняется, как злой дух, обладает иммунитетом к заклинаниям, воздействующим на разум, голова обладает полным количеством хит-поинтов в момент отделения, независимо от состояния тела
Особые слабости: При столкновении с солнечным светом голова парализуется - если голова и тело не воссоединяются через семь часов после разделения, то и тело, и голова начинают разлагаться.
Заклинания: исцеление легких ранений, команда.

Облик головы: AC 7; MV Fl 18 (B); HD 4; hp 32; THACO 16; #AT 2; Dmg 1d6/1d4.

Предыстория

Марла принадлежала к Сестрам Милосердия, одному из орденов Равенлофта, поклоняющемуся Хале, нейтральной богине исцеления. Родители Марлы пытались бежать из Фалковнии без разрешения, и были убиты за свою непокорность. Сироту приютили сестры. Достигнув зрелости, молодая женщина проявила такую верность служению Халы, что Мать-Настоятельница начала считать её самой подходящей кандидатурой на свое место.

Тем не менее, будущее Марлы изменилось, когда прекрасный, темноглазый мужчина пришел в монастырь в поисках приюта во время снежной бури. Марла дала мужчине сухую одежду и накормила его, а потом, заглянув ему в глаза, влюбилась в незнакомца. В ту ночь она разделила с ним ложе.

Буря бушевала неделю, на протяжении которой Марла много раз встречалась с незнакомцем. В одну из ночей Марла решила покинуть орден и уйти с незнакомцем, так как поняла, что любит его больше, чем Халу.

Когда она приблизилась к двери, ведущей в его комнату, Марла остановилась, услышав странные звуки, исходящие изнутри. Она осторожно заглянула в комнату и увидела, как прекрасный незнакомец обнимается с сестрой Бернадеттой. Она ошеломленно слушала, как он пересказывает ей ту же сладкую ложь, которую говорил и ей.

Разъяренная Марла молилась в своей комнате для того, чтобы пережить это предательство. Но её гнев только усиливался. Неожиданно, она поднялась с ног, схватив нож, так как ей в голову пришла мысль об убийстве. Но когда она обернулась, то увидела, что её неверный любовник пришел к ней.

"Я услышал твои мысли", прошептал он, осторожно проскальзывая в её келью. Весь её гнев исчез, и Марла вновь ощутила, что её душа наполнена любовью к незнакомцу. Когда он обнял её, то она внезапно увидела всю красоту крыльев, напоминающих крылья летучей мыши, которые выступали у него из плеч. "Ты ненавидишь не меня. Тебя окружают неверующие, и я помогу тебе наказать их".

Крики Марлы эхом разлетались по монастырю. Другие сестры пытались выломать дверь в её келью, но были отогнаны густым, красным дымом, который исходил из-под двери. И Марла продолжала кричать.

Дым рассеялся только тогда, когда прекратились крики. Дверь распахнулась, открыв ужасающую картину: Голова Марлы парила в воздухе, и на месте её шеи подергивался кнутоподобный, черный хвост. За ней стоял улыбающийся крылатый незнакомец, покрытый кровью и перекладывающий серп из руки в руку. Вдвоем они не оставили в живых ни одного из обитателей монастыря.

После этого тело Марлы воссоединилось с её головой. Прекрасный незнакомец, крылья которого неожиданно исчезли, поцеловал её в щеку и произнес: "Мне еще нужно столько сделать, моя дорогая. Однажды, я вновь призову тебя".

Личность

Марла была пенанггаланом всего шесть месяцев. Вся её жизнь сосредоточилась на пылающей ненависти к любви и страсти. Еще не понимая того, что у неё впереди вечность для искоренения "любви", Марла поспешно и мстительно атакует любых влюбленных, с которыми она сталкивается.

Сама Марла не способна больше испытать любовь или страсть. Хотя она часто улыбается, в её улыбке нет теплоты.

Сражение

Подобно большинству пенанггаланов, Марла предпочитает избегать прямого сражения. Если жертва пробуждается во время её нападения или в происходящее вмешивается кто-то другой, то она убегает.

Марла проявляет агрессию только в том случае, когда ей приходится защищать свое безголовое тело. Они прибывает к нему спустя 1d4 раунда после его обнаружения. Если её атакуют в |человеческом" облике, то она защищается с помощью булавы.

Любовь Умирает

Это приключение предназначено для четырех-шести персонажей 4-7 уровней (общее количество уровней в партии должно достигать 33). Отряд должен включать как минимум одного жреца, а так же женщину или двух героев, которые влюблены и питают друг к другу нежные чувства. В противном случае, жертвами Марлы оказываются двое неигровых персонажей, описанных ниже.

Предыстория

Земли вокруг монастыря пустынны. Здешние крестьяне разбежались, напуганные слухами о загадочном монстре и странном исчезновении жриц Халы.

В данный момент Марла охотится на путешественников. Она предлагает им приют в монастыре, обеспечивая пищей и теплыми кроватями. Обычно она рассказывает о том, что она является послушницей самого низкого ранга, оставшейся присматривать за монастырем, пока другие жрицы исцеляют чуму в близлежащем селении.

Она отводит каждому гостю отдельную комнату, чтобы уничтожать их по отдельности. Она выбирает своих жертв следующим образом: сначала идут женщины с самой высокой Харизмой, потом все остальные гости,

демонстрирующие признаки влюбленности или страсти, потом другие женщины, и, наконец, мужчины.

Она предпочитает убивать своих жертв медленно, на протяжении нескольких вечеров, действуя в облике головы. Ночью Марла входит в комнату, гипнотизируя перед этим жертву. Несчастный должен сделать успешный спас-бросок против заклинаний с отрицательным модификатором -3 или пасть жертвой пенанггалана. Марла высасывает кровь одной и той же жертвы каждую ночь (за каждую последующую ночь жертва получает еще один отрицательный модификатор -1 к спас-броску), пока она не умирает.

Если гости пытаются покинуть монастырь, то Марла препятствует им в этом, нанося серьезные раны их скакунам, рассказывая о том, что в библиотеке ордена скрываются великие магические знания, или упрашивая их помочь ей с похоронами тех, кто уже ушел в вечную ночь.

Приключение начинается

Путешествуя по безлюдной дороге под нависшими грозовыми облаками, герои замечают следующее:

Под потемневшим небом отряд вооруженных всадников окружил двух пеших молодых людей. Девушка растянулась на земле с искаженным от ужаса лицом, запутавшись в своих юбках. Рядом с ней стоит юноша, сжимающий в руках кинжал: "Почему вы не можете оставить нас в покое?" кричит он.

“Молчать”, произносит лидер всадников, темный плащ которого развевается на ветру, когда он поднимает свой меч для того, чтобы нанести удар юноше.

Дайте героям возможность отреагировать на эту ситуацию. Если они ничего не предпринимают, то облаченный в плащ мужчина ударом плоской стороной меча повергает юношу за землю. Девушка бросается между ними с криком: "Пожалуйста! Не убивайте его!" Лидер знаком показывает другому всаднику, чтобы тот схватил девушку. Она начинает отбиваться и кричать, пытаясь вырваться на свободу, как вдруг лидер всадников нагибается к ней и что-то шепчет. После этого она безмолвно замирает в руках всадников.

Если герои до сих пор ничего не предпринимают, что девушка обращается к ним за помощью. Сразу же после этого лидер приказывает четырем всадникам "разобраться" с героями, независимо от их последующих действий.

Если герои вмешиваются в происходящее неожиданно, например, выпуская стрелу в лидера всадников, то другие всадники с удовольствием бросаются на них.

Тем не менее, если герои обращаются к ним, то лидер повелительно отвечает: "Это не ваше дело, крестьяне. Убирайтесь отсюда". Он называет героев крестьянами, независимо от их внешнего вида.

Лидер всадников, мужчина-человек, боец 5-ого уровня: AC 5 (кольчуга); MV 12; hp 31; THAC0 16; #AT 1; Dmg 1d8+1 длинный меч +1, Сила 17); SZ Средний (5 футов, 10 дюймов высоты высоты); ML Элитная (14); AL Законно-Нейтральное; XP 270.
Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 14, Мудрость 9, Харизма 10.

Всадники (4): AC 5 (кольчуга); MV 12; F2; hp 14 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d6 (короткие мечи); SZ Средний (6 футов высоты); ML Элитная (14); Int Средний (10); AL Нейтральное; XP 65 за каждого.

Легкие боевые лошади (5): AC 7; MV 24; hp 11; THAC0 19; #AT 2; Dmg 1d4/1d4; SZ Большие; ML Неустойчивая (7); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 35 за каждую.

Когда герои вступают в бой с всадниками, небо вспарывает молния, и начинается ужасный ливень.

Как только один всадник гибнет в ближнем бою, сделайте бросок боевого духа для всего отряда неигровых персонажей. Если бросок провален, то они убегают. Разворачивая своего коня, лидер предупреждает героев о том, что они совершили ужасную ошибку.

Пара от чистого сердца благодарит героев.

Истинное положение вещей

Хотя всадники кажутся обычными злодеями, они на самом деле всего лишь исполняют приказ своего лорда, который приказал им вернуть свою сбежавшую дочь.

Молодая пара - Петр и Микилина - признается в своем побеге, хотя и упоминает о том, что отец Микилины является суровым и жестоким человеком, который никогда не допустит их женитьбы - а для них это хуже смерти. Они просят героев сопроводить их в монастырь Сестер Милосердия, расположенный неподалеку, уверяя, что сестры защитят их.

Даже если герои не хотят помогать молодой паре, то сообщите им о том, что местный монастырь является единственным убежищем от непогоды на много миль вокруг.

Прибытие

Когда промокший отряд достигает монастыря, он кажется героям опустевшим. Когда они входят в здание, перед ними появляется Марла с наброшенной на голову шалью. Она приглашает героев отведать горячего супа. Персонажи, незнакомые с обычаями Фалковнии, могут быть удивлены её татуировкой, но Марла с готовностью расскажет о ней, если у них возникнут вопросы. Молодая пара рассказывает о своей помолвке, умоляя Марлу даровать им защиту Халы. Она соглашается, заявляя, что оставшаяся часть Ордена вскоре

возвратится из своего путешествия, предпринятого для исцеления чумы в близлежащем селении.

Марла вовлекает героев в оживленный разговор, играя роль одинокой молодой послушницы, жаждущей кампании. Тем временем юноша и девушка держатся на руки, бросая друг на друга влюбленные взгляды.

В конце концов, Марла разводит путешественников по небольшим комнаткам. Она извиняется за скромность их меблировки, и говорит, что это все, что у них есть. Вскоре она покидает их, произнося: "Пусть Хала защитит вас от чумы".

Атака в Ночи

Если герои выставляют дозор, то герой, отстаивающий вторую стражу, подвергается атаке двух мужчин, которые пытаются вернуть Микалину:

Всадники (2): AC 5 (кольчуга); MV 12; F2; hp 14 у каждого; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d6 (короткие мечи); SZ Средний (6 футов высоты); ML Элитная (14); Int Средний (10); AL Нейтральное; XP 65 за каждого.

Оставшаяся часть ночи проходит спокойно. Если герои решают осмотреть монастырь, то Мастеру следует обратиться к разделу "Приют Сестер Милосердия".

Чума

На утро все просыпаются от криков Петра. Герои обнаруживают Микилину мертвой. Её кожа необычно бледна. Внимательный осмотр тела открывает две небольших дырочки на шее.

Через несколько минут появляется Марла, несущая поднос с чаем и бисквитами. Она бесстрастно смотрит на тело Микилины и произносит: "Это чума – я надеюсь, что она обойдет вас стороной". Марла просит героев остаться и помочь ей с похоронами.

Приют Сестер Милосердия

Ниже приведены краткие описания некоторых частей приюта, которые пригодятся Мастеру в том случае, если персонажи решат исследовать его.

♦ **Ворота и Стены**: Стены приюта довольно толстые и высокие (около 8 футов). Высокие, металлические ворота покрыты ржавчиной. (На самом деле, это засохшая кровь).

♦ **Святилище**: В этой комнате доминирует огромная восьмиконечная звезда, изображенная на передней стене. Кафедра и скамейки расставлены в идеальном порядке. Под кафедрой находится скрытый люк, ведущий на подземный склад.

Комната заполнена всепоглощающим ароматом смерти. Тела мертвых сестер (разложенные здесь Марлой) лежат в общей куче. Созерцание этого места

требует броска ужаса. Комната содержит в себе магические и лечебные предметы: пять зелий дополнительного лечения, сосуд с *мазью Кеогтема* (четыре порции) и свиток (*исцеление болезни* x3 и *благословение* x2), все 15-ого уровня.

♦ **Библиотека**: В этой комнате средних размеров находится множество пыльных свитков и книг, посвященных искусству исцеления.

♦ **Бараки**: Здесь находится 20 спартанских комнат.

♦ **Комнаты для гостей**: Это восемь небольших комнат, в каждой из которых находится кровать, гардероб и ночной горшок. В комнате есть окно и в ней едва может поместиться один человек.

♦ **Сад**: Хотя очевидно, что сад недавно перекапывался, в нем ничего не растет. Марла заявляет, что она ожидает, пока в нем вырастут новые растения. В действительности, она закопала там тело Матери-Настоятельницы.

♦ **Склад**: В одной из частей этого здания находится коптильня, где висят окорока и куски телятины. Во второй части находится зерно и овощи.

♦ **Кухня**: В этой комнате есть духовые шкафы, камины, кухонные принадлежности и приправы. По ночам Марла прячет свое тело под куском мешковины в кладовке. Обнаружение безголового тела требует броска ужаса.

Голова Марлы появляется через 1d4 раунда после того, как её тело было обнаружено для того, чтобы защитить его от возможного вреда.

Завершение приключения

Герои могут завершить этот сценарий различными способами. Марла может избрать другую жертву, которая начинает страдать от беспокойных снов. Если герои пытаются исцелить несчастного, то ничего не действует. Марла предполагает, что они смогут найти лекарство в библиотеке.

Если героям необходима улика, то Петр может столкнуться с Марлой в облике головы. Его крики могут поднять на ноги всех окружающих. Герои находят Петра, лежащего на полу, и что-то безумно бормочущего о "хищной птице". (Это намек на татуировку Марлы). В ходе всего этого Марла остается в укрытии.

Пока отряд пытается обнаружить источник безумия Петра, Марла скрывается в тенях и атакует отделившихся от отряда героев. Если они находят безголовое тело, то пенанггалан сражается с ними до тех пор, пока не погибнет она или отряд.

Возвращение

Если герои не обнаруживают или не уничтожают Марлу в этом приключении, то они могут наткнуться на неё практически в любом месте. Пенанггалан убивает везде, где только может, испытывая особую ненависть к влюбленным.

К примеру, герои могли бы обнаружить её в роли жрицы, предлагающей обвенчать молодые пары. Завоевав доверие влюбленной пары, она приглашает их провести с ней ночную молитву вдали от других людей. Ночью она убивает несчастных, а затем переходит на новое место.

Кроме того, вы можете сделать так, что Микилина восстанет на третью ночь после смерти в качестве нового пенанггалана. (Скорее всего, оставшаяся часть ордена Марлы была перерезана, а не убита клыками монстра, но существует определенная вероятность того, что одна из этих женщин так же восстанет). Так как пенанггаланы являются одиночками, ни Микилина, ни бывшая жрица не останутся в монастыре, если там будет находиться Марла.

Хотя только женщины могут стать жертвами этого необычного вампиризма, поселившийся в деревне пенанггалан может заразить множество жертв, оставаясь незамеченным.

Пенанггалан

Климат/Регион: Любой
Частота: Редкие
Организация: Одиночки
Цикл Активности: Ночь
Диета: Кровь
Интеллект: Средний (8-10)
Сокровища: Нет
Мировозрение: Законно-Злое
Количество: 1
Класс Защиты: 10, 8 с отделенной головой
Движение: 12; отделенная голова Fl 18 (B)
Хит Дайс: В зависимости от тела; голова 4
THAC0: 16
Кол-во атак: 1 или 2
Урон/Атаки: 1d6 или в зависимости от оружия/1d4
Особые Атаки: Высасывание крови
Особые Защиты: Смотрите ниже
Магическая Сопротивляемость: Смотрите ниже
Размер: Средний (5-6 футов высоты)
Сила Духа: Устойчивая (11)
Опыт: 1,400

Женская разновидность вампира, обладающая огромной мощью и ужасным обликом, пенанггалан в дневные часы кажется привлекательной дамой, которая может принадлежать к любому классу. Это существо сохраняет подобие жизни, которой оно жило до своей смерти и преображения.

По ночам пенанггалан принимает свой истинный облик. Голова существа отделяется от тела, поднимаясь в воздух и отправляясь на поиски человека, чаще всего женщины, кровью которой она может напитаться. За головой тянется слизистый, черный хвост, достигающий в длину 3-4 футов, и заостренный на конце. В условиях кромешной тьмы глаза пенанггалана пылают красным светом.

Сражение: В облике человека это существо сражается и действует в соответствии со своим текущим классом и уровнем, причем большая часть способностей этого персонажа остается неизменной. К примеру, если она была при жизни волшебницей, то пенанггалан может накладывать заклинания; если вором - то взламывать замки. Тем не менее, если вампирша при жизни была паладином, то теперь она считается обычным бойцом соответствующего уровня. Если пенанггалан была священницей, то она может использовать только те заклинания, которые наносят вред и не может изгонять нежить. В человеческом облике тело пенанггалана так же уязвимо, как и при жизни, и количество хит-поинтов остается таким же, как и обычно. Тем не менее, голова может выдержать дополнительных 4 Хит Дайса урона.

Заклинание *определения мировоззрения*, наложенное на существо в облике человека, откроет мировоззрение, которым пенанггалан обладала при жизни; тем не менее, став ночью нежитью, пенанггалан превращается в законно-злого монстра.

В человеческом облике пенанггалан невосприимчива к святым/нечестивым символам и изгнанию нежити. Кроме того, это существо в любом облике обладает обычным иммунитетом неживых существ к заклинаниям, которые пытаются контролировать разум или тело.

До наступления ночи пенанггалан должна вернуться в одно из своих тайных логов. Они может иметь до шести подобных убежищ в радиусе 25 квадратных миль. В своем логове, голова пенанггалана отделяется от тела и отправляется на поиски пищи. В момент отделения голова всегда обладает полным количеством хит-поинтов, независимо от урона, нанесенного телу.

Созерцающие момент отделения должны сделать спас-бросок против магии смерти или потерять сознание на 24 часа, после чего впасть в состояние слабоумия на три дня. Если жертва делает бросок успешно, то она становится слабоумной до рассвета.

Когда голова отправляется на поиски жертвы, её хвост конвульсивно подергивается. Если пенанггалан не может найти женщину, то ей может подойти и кровь мужчины. Когда перед вампиршей оказывается более одной женщины, то она атакует ту, которая обладает более высокой Харизмой. Когда пенанггалан находит подходящую жертву, то пытается загипнотизировать её, воздействуя на несчастную, подобно заклинанию 1-ого уровня. Жертва должна сделать успешный спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором -3 или попасть под контроль пенанггалан до тех пор, пока она не закончит питаться. Если жертве удается воспротивиться воздействию вампирши, то она не может больше повлиять на неё, и вынуждена спасаться

бегством в одно из логов. Более того, существо, сделавшее успешный бросок, становится невосприимчивым к дальнейшим нападениям этого пенанггалана, независимо от облика монстра.

Существо делает два небольших отверстия на шее жертвы и питается её кровью на протяжении всей ночи. За каждую ночь подобного питания, жертва получает 1d6 единиц урона и теряет по одному пункту Силы и Телосложения. Если Сила или Телосложение жертвы опускается до 0, то она умирает.

При возможности пенанггалан каждую ночь избирает одну и ту же жертву, посещая её до тех пор, пока она не погибнет. Жертва должна каждую ночь поддаваться воздействию гипноза пенанггалана. Тем не менее, спас-бросок жертве становится делать все сложнее и сложнее; во второй раз отрицательный модификатор достигает -4, в третий – уже -5 и так далее. Перерыв в посещениях пенанггалана прерывает увеличение отрицательного модификатора; отрицательный модификатор к спас-броску вновь равняется -3, когда пенанггалан вновь навещает свою жертву после некоторого перерыва.

Если жертве удается пережить ночь, то она ничего не помнит об этих событиях, за исключением странных, зловещих снов, в которых фигурировали темные склепы, потоки красной воды и иссохшиеся трупы, воткнутые в землю, подобно деревьям. Если по какой-то причине жертва избегает дальнейших атак, то даже в случае запоздалого успешного спас-броска против гипноза, она продолжает терять хит-поинты со скоростью 1 пункта за ночь до тех пор, пока не погибнет. Заклинание *рассеивания зла*, наложенное на жертву, прекращает эту потерю.

Заметьте, что хит-поинты, поглощенные пенанггаланом не могут быть восстановлены с помощью магии, подобной целительным заклинаниям, и даже такое могучее заклятье, как *регенерация*, не может помочь несчастному, пока заклинание *рассеивания зла* не будет наложено на жертву. Как только заклинание было успешно наложено, жертва начинает восстанавливать утраченные хит-поинты со скоростью 1 пункт в день, и единицы Силы и Телосложения со скоростью 1 пункт в неделю.

Жертва спит во время визитов пенанггалана и никогда не видит своего противника, если ей не удается сделать успешный бросок против гипнотизирующего воздействия. Пенанггалан никогда не нападает на бодрствующую жертву, если она не угрожает логову монстра.

Каждый, кто созерцает полет, питание или сражение отделенной головы пенанггалана, должен сделать спас-бросок против страха или испытать всепоглощающий страх. Тем не менее, находящийся в этом облике пенанггалан может быть изгнан жрецом; для этих целей считайте монстра злым духом. В случае успешного изгнания, голова отступает в ближайшее логово на остаток ночи, и воссоединяется с телом перед самым рассветом. Если жрец успешно уничтожает пенанггалана, то существо умирает, и безголовое тело начинает разлагаться.

Если пенанггалан убивает мужчину, то он не становится нежитью. Если кто-то пытается оживить его, то вероятность оживления в случае воздействия

заклинания *воскрешения* уменьшается вдвое. Женщина поднимается из могилы спустя три дня в качестве "новорожденного" пенанггалана, при этом обладая свободной волей и являясь нежитью. Как и в случае с мужчинами, вероятность оживления убитой пенанггаланом женщины уменьшается вдвое на протяжении трехдневного периода. Если попытка оживить жертву оказывается успешной, то ей требуется недельный отдых в кровати до тех пор, пока весь вред, причиненный пенанггаланом, не исчезнет. Провал в случае оживления жертвы женского пола является окончательным. Герои больше могут не пытаться оживить тело несчастной; с этого момента процесс превращения в пенанггалана становится необратимым.

Пенанггалан получает обычный урон от всего оружия. Если вампирша находится в человеческом облике без оружия, то она может кусаться, нанося 1d6 единиц урона, но пытается избежать этого для того, чтобы не выдать свою истинную натуру. Укус пенанггалана в человеческом облике не высасывает хит-поинты или атрибуты, и не превращает несчастных жертв в нежить

Место обитания/Общество: Отделенная от тела голова пенанггалана иногда может издавать звук, напоминающий шипение, а иногда произносить слова Общего Языка едва различимым тоном. Тот, кто прислушивается к словам вампирши, может понять их в случае успешного броска Интеллекта. Монстр обычно предсказывает судьбу своих жертв или шепчет тайны о том, на что похожа жизнь после смерти. Тот, кто понимает речь, получает отрицательный модификатор -2 к спас-броскам, который они должны сделать в тот момент, когда впервые наблюдают за полетом пенанггалана.

Если солнечный свет падает на голову пенанггалана, отделенную от тела, то голова впадает в состояние паралича и беспомощно опускается на землю, где и пребывает до наступления ночи. Если голова и тело не воссоединяются спустя семь часов нахождения головы под солнечным светом, то обе части вампирши начинают быстро разлагаться и злая жизненная энергия, оживившая существо, начинает возвращаться обратно в Девять Преисподних. Из-за этого пенанггалан всегда старается воссоединить свою голову с телом до появления первых лучей зари.

При обнаружении живыми безголового тела пенанггалана, создается впечатление, что это простой обезглавленный труп, который очень хорошо сохранился, хотя если героям хватит хладнокровия и отваги для того, чтобы произвести вскрытие, то они обнаружат, что внутренние органы высушены таким же образом, как и органы мумий. Голова сразу же узнает о том, что кто-то нашел её тело и активно пытается уничтожить чужаков, даже если они бодрствуют.

Слизистый черный хвост, растущий из основания головы, является очень цепким. Он может использоваться в качестве кнута, ошеломляя и опутывая жертв, и нанося им 1d4 единиц урона в случае каждого успешного удара, и при этом обладает Силой, равной 19. Пенанггалан часто атакует своих противников, кусая их и опутывая своим хвостом. Считайте это захватом: если существу удается провести атаку, то оно наносит обычный урон от захвата в течение каждого раунда + 7 единиц урона за Силу хвоста, равную 19. В кромешной тьме

хвост изучает зловещий, темный свет. Это, вместе с красным свечением глаз пенанггалана, создает воистину ужасающее зрелища. Люди, которые видят этот кошмар, должны сделать спас-бросок против заклинания или получить дополнительный отрицательный модификатор -2 к спас-броскам при созерцании отделенной головы монстра.

Пенанггаланы являются одинокими существами, которые обитают в руинах склепах, шахтах, подземельях и других заброшенных зданиях и постройках. Эти место обычно защищаются простыми ловушками, подобными ямам, отравленным копьям и падающим грузам.

Эти неживые существа больше всего любят кровь женщин лет 20-40, Харизма которых превышает 13 пунктов. Предполагается, что пенанггаланы концентрируют свое внимание на этой группе женщин из-за безумной зависти, так как вампирши больше не могут любить. Когда пенанггалан в человеческом облике видит пару влюбленных, или людей, разговаривающих о романтических чувствах, то она впадает в состояние смертоносного гнева, в результате чего она старается отделить женщину от мужчины для последующего нападения.

Пенанггаланы не слишком сильны в искусстве соблазнения. Хотя они могут немного пофлиртовать в человеческом облике, они никогда не выражают свою любовь и не принимают участие в каких-либо выражениях страсти. Этой слабости достаточно для того, чтобы оттолкнуть от них даже других вампиров, которые никогда не примут в спутницы пенанггалана, несмотря на то, что их иногда сопровождают прекрасные вампирши. Иногда вампиры даже подбрасывают отряду героев улики, указывающие на логово пенанггалана в надежде на то, что авантюристы уничтожат её.

В облике человека, пенанггалан выискивает отряды ничего не подозревающих странников, с которыми она пытается подружиться. Существо хочет присоединиться к ним, и действительно может оказаться полезным. На протяжении многих лет неживого существования, вампирши часто изучают множество навыков и языков, а так же хорошо знают местность, в которой они чаще всего бывают. Природно, что пенанггалану удается найти вполне удовлетворительное объяснение своим поразительным знаниям. При этом они могут допускать намеренные ошибки или имитировать незнание в некоторых областях для того, чтобы разрушить подозрения членов отряда, которые удивляются тому, как их новой спутнице удается быть практически всезнающей.

Пенанггалан, которая присоединяется к отряду, никогда не ночует рядом с героями, и не сопровождает их во время ночных дозоров. Существо старается отстраниться от персонажей, объясняя это какими-то обязанностями или потребностями. Они может просто предложить постоять на вахте, пока остальные персонажи будут спать. Многие пенанггаланы часто пытаются сойти за рейнджеров, известных своей бдительностью.

Экология: За исключением крови, высосанной у своих жертв, пенанггаланы не нуждаются в еде или пищи, хотя они часто делают вид, что занимаются этим для сокрытия своей истинной природы. Слизистый хвост головы пенанггалана

очень полезен для создания различных видов зелий нежити, а так же амулетов изгнания.